CD-ACTION

Nr 5/97 (12)
Maj 1997

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena: 12zł 99gr

MDK, RIOT
THEME HOSPITAL
KKND, OUTLAWS
NBA JAM EXTREME
SOLAR SYSTEM EXPLORER

BRAK CD-ROM'ów?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ

Silver Shark
ISSN 1426-2916 05
9 771426 291976

W NUMERZE PEŁNE WERSJE: XRES, RED BARON, ANTIVIRENKIT

SOULTRAP

**NIEKTÓRE GRY POCHŁONĘŁY TWOJE CIAŁO,
TYLKO KILKA Z NICH POCHŁONĘŁY TWÓJ UMYSŁ,
ALE TYLKO SOULTRAP ZAWŁADNIE TWOJĄ DUSZĄ**

Kombinacja widoku pierwszej osoby plus różnorodnych trzecioosobowych kątów kamery pozwala na unikalną grywalność gry.

Doświadcz świata 3D wywołującego ciarki na plecach. Doskonałe teksturowane otoczenie będzie Cię prześladować długo po skończeniu gry.

Doskonały system sterowania (klawiaturą i myszą) pozwala na pokonywanie zasadzek jednocześnie rozglądając się lub strzelając w dowolnym kierunku - PO PROSTU REWELACJA.

Microforum

NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY ZE WSZYSTKICH DOTYCHCZAS SYMULATOR BOJOWY NA KTÓRY CZEKAŁEŚ

G-NOME

THE CLASH OF MAN AND MACHINE

Ponad 20 bojowych pojazdów przyszłości (czołgi, poduszkowce, dwu i czteronogie maszyny kroczące, zaawansowana inteligencja komputera)

- Zasiądź za sterami 60 tonowych maszyn kroczących
- Jako zwykły komandos użyj sprytu i skradnij MECHA twojemu przeciwnikowi
- Włóż skafander, odbezpiecz broń i stań się gladiatorem nowej ery
- Poczuj strach gdy stracisz swoją maszynę i staniesz oko w oko z ogromną maszyną przeciwnika

7th LEVEL.

SZUKAJ WE WSZYSTKICH DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

TECHLAND

TECHLAND

63-405 Sieroszewice Parczew 105, tel./fax 064 347813 tel. 064 348890 w.112

GRA W 100% PO POLSKU!

POSTAL II

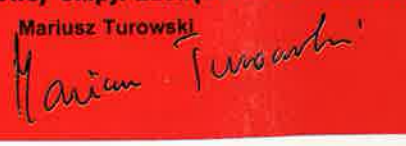
NARESZCIE WSZYSTKIE TWOJE NIEZASPOKOJONE ŻĄDZE
ZNAJDĄ UJŚCIE. POKONAJ SWOICH PRZECIWNIKÓW
SIŁĄ I SPRYTEM. POZBAW ICH ZBĘDNYCH KOŃCZYN
POZOSTAWIAJĄC RESZTKI CIAŁ W KAŁUŻACH KRWI.
CZEKAMY NA CIEBIE ... W PIEKLE !!!

CD PROJEKT

Biura: **Warszawa** ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 80 92, 26 71 51; **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3, tel. (0-52) 40 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 68, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Nowy Świat 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Puławska 2, tel. (0-22) 654 23 65

Witajcie w CD Action #12. Znowu mamy do czynienia z numerem wyjątkowym (niepowtarzalnym). Tak wielkiego natłoku programów, które aż się proszą, żeby zostać opisane, dawno u nas nie było. I wszystko naprawdę świeże. Dzięki przyjaźni z Virginem przyczyniamy się do podgrzewania koniunktury na "gwiezdnym rynku" i przedstawiamy Wam opowieść o nadchodzących produktach z LucasArts (Dziewica jest odpowiedzialna za promocję gier z LA na Europę). Z niecierpliwością oczekujemy na X-Wing v. Tie Fighter, w którego James Beaven z Virgina już sobie pogrywa i drażni nas, w każdej rozmowie telefonicznej chwaląc się nowymi wynikami w zestrzelaniu floty Imperium. O.K. - jeszcze trochę poczekamy, a potem w desperacji zdobędziemy szturmem siedzibę na Kensington Square w Londynie... Nie ma czasu i miejsca (do spółki z naszymi detepowcami zgotowałem sobie właśnie ten nędzny skrawek pisma!), biegnę więc zlecić Wam zadania na najbliższy miesiąc. Przygotować cover cd!, do napędów - włóż!, start! Zwracam Wam uwagę na: zdecydowany hit, którym możemy rozkoszować się na światowym poziomie - panowie z CD Projekt: praca nad polskim wydaniem MDK to kawał dobrej i wszystkim potrzebnej roboty! Kapelusze z głów! Bardzo gorące są demka Outlaws, Yoda Stories, X Car, NBA Jam Extreme, Theme Hospital, Darklight Conflict, mamy też wiązkę produktów, które udostępnił nam Mirage -od mistrzów ze Studio 3DO, resztę znajdziecie sami... Będziecie zapewne dumni, że specjalnie dla Was nasi przyjaciele z Danii przygotowali demo sympatycznego Drilling Billy. W następnym numerze nadzwyczajne demko tej gierki (100 MB). Nie zapomnijcie o programach: wreszcie na płytce Langmaster (poznajcie moc tego dzieła!), pełna wersja fenomenalnego x Resa z fenomenalnej Macromedia!, czy mądry Solar System Explorer z Marisa. W formie papierowej (read-only) dostępne są ciekawe teksty: kolejny o zbliżającym się Dark Earth (z materiałami wyłącznie dla CD Action), wywiad z Martyn Brownem z Team17 - zobaczcie jaki będzie następnym przebój tej "wormsowej"ekipy. Zachęcam. Do zobaczenia, usłyszenia, dotknięcia za miesiąc!

Mariusz Turowski



Programy użytkowe

Gramatyka inaczej — Profesor Henry - Gramatyka — 6 STRONA
Cyfrowy faraon — Egypt - 5000 Years History — 8 STRONA
Biuro Microsoftu — Microsoft Office 97 — 10 STRONA
Hellada i Wikingowie — Talk Now — 12 STRONA
Przez rozrywke do wiedzy — Connections: It's A Mind Game — 13 STRONA
Kosmiczny (od)lot — Solar System Explore — 14 STRONA
Nowa twarz Windows — Windows NT 4.0 Workstation — 17 STRONA
Cztery łapy psa — Królewna Śnieżka i siedmiu Jasków — 18 STRONA
Angielski w krainie czarów — Alice in Wonderland — 20 STRONA
seR-x — xRes — 22 STRONA
RADość dla DOS — Genfast — 24 STRONA
Opowieść pełna słów — LANGMaster Heinemann Readers Pack — 26 STRONA

W produkcji

Demoniczna harmonia — Hexen 2 — 29 STRONA

Gry przegląd

BIG cyc — B.I.G. — 28 STRONA
Kraina mroku — Dark Earth — 30 STRONA
Konflikt — Golgotha Crack — 32 STRONA
Ekonomiczna wojna — Enemy Nations — 33 STRONA
Niech moc będzie z Tobą — Gwiezdne Wojny — 35 STRONA
Seksmisja?! — RexBlade Xtreme Games — 40 STRONA
Testowanie drogi — Test Drive Offroad — 40 STRONA
Pod Spragnioną Macką — The Space Bar — 41 STRONA
Ekstremalny dżem — NBA Jam Extreme — 42 STRONA
Kołczan pełen drgań — Quiver — 43 STRONA
Obciążenie — Reloaded — 44 STRONA
Demon Rentgena — X Car Racing Experimental — 46 STRONA
Życie na gorąco — Interstate'76 — 48 STRONA
Supermen — Lomax — 50 STRONA
Miasto bezprawia — Outlaws — 52 STRONA

Gry recenzje

Wyścigowy odlot — Power F1 — 54 STRONA
Nowy, lepszy — C&C Gold — 56 STRONA
Do utraty tchu — 3DO Decathlon — 57 STRONA
Mała dzika krówka — MDK — 58 STRONA
Ciekawa zabawa — Ecstatica 2 — 60 STRONA
Wojownik z Pentagramu — Blade Warrior — 62 STRONA
Dreszcz emocji — Shivers 2 — 64 STRONA
Boje o kolonię — Fallen Haven — 65 STRONA
Człowiek i maszyna — G-Nome — 66 STRONA
Karciana rozgrywka — Magic the Gathering — 69 STRONA
Betonowe buciki — SoulTrap — 70 STRONA
Samobójstwo — Killing Time — 71 STRONA
Uczeń Eskulapa — Theme Hospital — 72 STRONA
Asy przestrzeni — Darklight Conflict — 74 STRONA
Galaktyczne porachunki — Captain Quazar — 75 STRONA
Młotem i kilofem — Drilling Billy — 76 STRONA
CD dla bohaterów — Heroes of Might & Magic 2 — 77 STRONA
Spowiedź wampira — Krush, Kill 'N' Destroy — 78 STRONA
Operacja Overlord — Close Combat — 80 STRONA
Diabelska formuła — Formula 1 — 82 STRONA
Strzelby do wynajęcia — Wages of War — 84 STRONA
Szklana pogoda — Riot — 86 STRONA
Ratujcie nasze dusze — Realms of the Haunting — 88 STRONA
Przygoda z Doomem — Strife — 90 STRONA

Różności

Wywiad z Martyn Brown'em — 92 STRONA
Niech się święci 1 maja — Królestwo Chaosu — 94 STRONA
Scena komputerowa — 98 STRONA
Listy czyli Action Redaction — Odpowiedzi na listy — 102 STRONA
Lew Leon: Solucja (II) — Solucje — 104 STRONA

Cover CD - WINDOWS

PROGRAMY
- ANTIVIREN KIT 5.13
- ENCYKLOPEDIE OPTIMUS PASCAL
  - JAK TO DZIAŁA
  - ENCYKLOPEDIA PRZYRODY
  - HISTORIA ŚWIATA
  - CZAROWNICA AGATA ...
- XRES SE 2.01 PEŁNA WERSJA
- QUICK TIME
- WINZIP 6.2
- DIRECTX 2.0
- DIRECTX 3.0

EXTRAS
- WAGES OF WAR - FILM
- WORMS THEMES
- KLIK&PLAY - GRY Z KONKURSU
- COMMAND&CONQUER THEMES
- QUAKE SCREEN SAVER
- TRI TRACK EDITOR

EDUKACJA
- LANGMASTER BEGINNER LEVEL
- SOLAR SYSTEM EXPLORER
- LULU I JEJ KSIĄŻKA

GRY
- 3DO GAMES DECATHLON
- BLADE WARRIOR
- CLOSE COMBAT
- CAPTAIN QUAZAR
- ENEMY NATIONS
- GUBBLE
- HOLLYWOOD MOGUL
- INTERSTATE '76
- NBA JAM EXTREME
- OUTLAWS
- SHIVERS II
- SOULTRAP
- YODA STORIES
- THE SPACE BAR
- F/A 18 HORNET 3.0
- PUYO PUYO 2

Cover CD - DOS

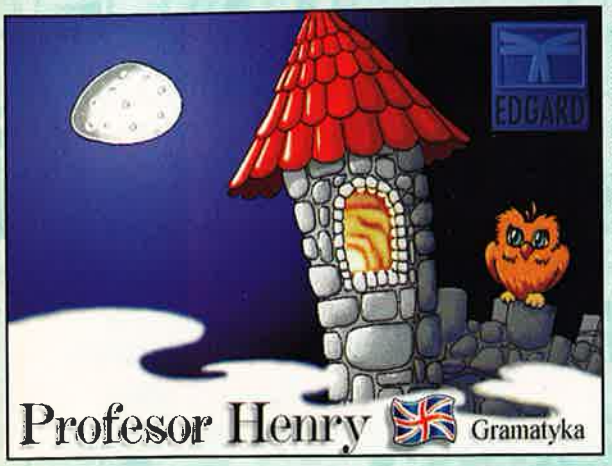
GRY
- FLYING CORPS
- POWER F1
- RAMON'S SPELL PEŁNA WERSJA
- X-CAR
- THEME HOSPITAL
- RED BARON PEŁNA WERSJA
- KATHARSIS
- STRIFE
- LEW LEON
- DOWN IN THE DUMPS
- PRIVATEER II
- COMMAND & CONQUER
- PROJECT X
- RE-LOADED
- DARKLIGHT CONFLICT
- MDK
- QUIVER
- SETTLERS II GOLD EDITION
- STARGUNNER 1.1
- TEST DRIVE: OFF ROAD
- KKND

PROGRAMY
- ANTIVIREN KIT 5.12
- MKS_VIR 5.33A
- LOTTOMAN 1.2
- ZAOPATRZENIE

BONUS
- PATCHE
- PARTY STUFF
- HM&M II - MAPY
- DUKE IT OUT IN D.C.
- SETTLERS II MISSIONS

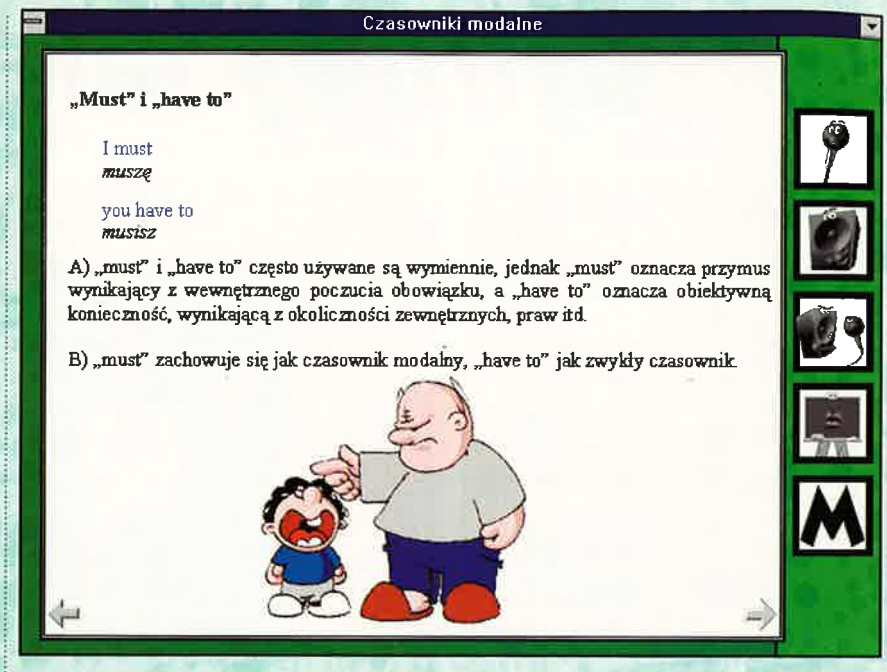
EDUKACJA
- GENFAST

Gramatyka inaczej

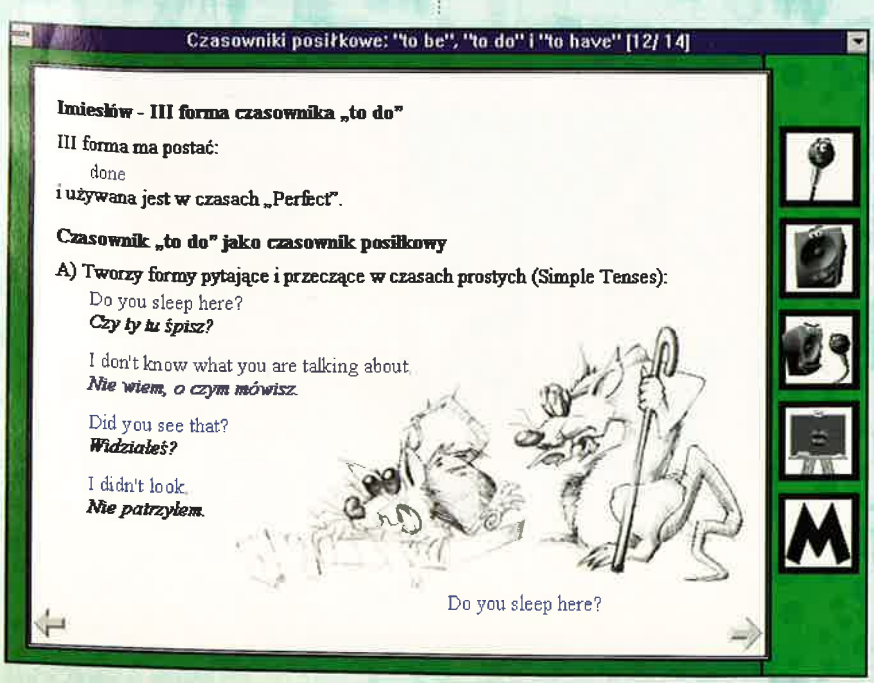


Pierwszy szok - zachłyśnięcie się nowymi możliwościami multimediów - minął bezpowrotnie. Teraz nikt nie zachwyca się samym faktem odtwarzania przez komputer filmu lub nagranego głosu ludzkiego. To po prostu jest niezbędne minimum do tego by program, zwłaszcza edukacyjny, mógł zaistnieć na rynku. Przede wszystkim liczy się dzisiaj jakość, a nie ilość, o czym zdają się zapominać co niektórzy producenci. W związku z upowszechnieniem się audiowizualnych gadżetów, konieczne jest stworzenie nowych kryteriów oceny programów.

O tym, że przy dzisiejszych możliwościach komputer jest wymarzonym narzędziem do nauki, mamy okazję przekonać się (i to wielokrotnie) właściwie w każdym numerze naszego pisma. Świadczy o tym przede wszystkim ogrom programów, zachwalanych jako doskonałe (czytaj: najlepsze) narzędzie do nauki danego języka. Który z nich wybrać? Wbrew wcześniejszym kąśliwym uwagom „Profesor Henry - Gramatyka" jest dość dobrym programem do przyswojenia sobie języka angielskiego. Jeśli miałbym oceniać jego wartość pod kątem użyteczności i ceny, to jest on jednym z najlepszych na polskim rynku. Ponieważ jednak znam ludzi płacących grube miliony za książki i kursy, uznaję, że cena nie jest w tym przypadku taka istotna. Zajrzyjmy zatem do wnętrza programu. Nie wyłamuje się on z generalnego trendu prezentowania form językowych w formie czytanej przez profesjonalnych lektorów. Jak napisałem na wstępie, teraz każdy program tego typu oferuje taką możliwość, wobec czego nie może to być kryterium oceny wyższej niż dobra. Coraz więcej programów pozwala również na nagrywanie własnego głosu i słuchowe porównywanie z materiałem oryginalnym. I tutaj znajdziemy taką opcję. Zdziwi się ten, kto usłyszy swój własny głos "podany" z drugiej ręki. Słowa, które dla nas brzmią czysto, w rzeczywistości mają niewiele wspólnego z językiem angielskim. Niestety Henry nie wychodzi w tej materii ponad standardowe minimum: nagraj, odtwórz próbkę, odtwórz głos lektora. Sądzę, że wkrótce sytuacja ulegnie zmianie i piąte koło u wozu jakim jest prawidłowa wymowa użytkownika, stanie się głównym atutem komputerowej nauki. W dalszym ciągu jesteśmy jednak na zerze. Co w takim razie spowodowało, że nazwałem Henrego dość dobrym? W tytule programu figuruje słowo Gramatyka - dla wielu idealny materiał na horrory nocne. Celem Profesora Henrego jest nauczenia nas tej trudnej sztuki. Istnieje wiele szkół preferujących odmienne metody dydaktyczne. Jedni uważają, że gramatyka jest najważniejsza, a wszystko inne powinno być opanowane przy okazji. Druga szkoła odrzuca gramatykę zastępując ją uczeniem się „żywych" konstrukcji językowych. Autorzy naszego programu wychodzą z założenia, iż prawda leży pośrodku, tzn. proporcje gramatyki i nauki zwrotów angielskich powinny być podobne. Jak znaleźć równowagę? - Oto jest pytanie. Materiał teoretyczny Profesora Henrego jest ściśle związany z praktyką. Każdemu odrębnemu problemowi dedykowane jest całe mnóstwo utrwalających go ćwiczeń. Autorzy deklarują ich ilość na 900, w skład czego wchodzi około 5000 zdań. Jest to całkiem sporo. Ponadto znajduje się tu uproszczony słownik zawierający 4000 słów występujących w ćwiczeniach. Dodatkowym bonusem jest lista form gramatycznych: tabel czasowników nieregularnych, rzeczowników niepoliczalnych oraz „phrasal verbs". Dzięki temu „Profesor Henry - Gramatyka" jest w pełni kompletnym podręcznikiem multimedialnym przeznaczonym do nauki gramatyki. Dzieło Edgard Multimedia wyznacza nową linię programów do nauki języka. Oprócz tego, że jest to komputerowa książka - zawiera również elementy jakich w książce nie dałoby się umieścić. Mając go, można się w sumie pożegnać z typowymi metodami wkuwania gramatyki. Nie są one potrzebne, gdyż praca z programem jest o niebo prostsza i przyjemniejsza niż wertowanie stosów książek. Sedno aplikacji - podręcznik gramatyki - leży na stole u Profesora Henrego. Po jego kliknięciu otwiera się ekran zawierający podstawowe hasła z zakresu gramatyki takie jak: czasy, tryby warunkowe, czasowniki nieregularne i wiele innych. Na drugi poziom szczegółowości przechodzimy wybierając jedno z haseł. I tak dla przykładu, z hasła 'czasy' przejdziemy do listy czasów. Klikając ponownie na wybranym haśle otwieramy właściwy temat gramatyczny. Ponoć cały podręcznik liczy sobie 264



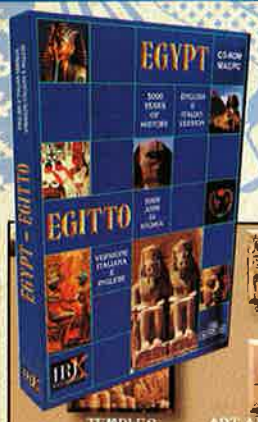
strony - jest to dużo jeśli mówilibyśmy o stronach książki. Tutaj mamy jednak do czynienia z ekranami zawierającymi wyraźnie mniej informacji niż typowa książka do gramatyki - w sumie więc Profesor Henry nie może stanowić ostatecznej wyroczni. Jest to gramatyka uproszczona do poziomu mniej więcej zaawansowanego szkoły średniej. Wszystkie wyjątki i smaczki zostały wykreślone. Z jednej strony jest to całkiem słuszne posunięcie. Jaki jest sens uczenia się czegoś, co we współczesnym języku potocznym i pisanym występuje tak rzadko, że prawie wcale? - Żaden, o ile nie przystępujemy do poważniejszych egzaminów takich jak: First Certificate, Advanced English lub Proficiency. W takim przypadku opisywany program może być traktowany jako dodatkową pomoc, ale nie jako główne źródło wiedzy. Po przejrzeniu zawartości merytorycznej gramatyki Profesora Henrego stwierdzam bez wahania, że jest to cała gramatyka, jakiej w codziennym życiu możemy potrzebować. Oczywiście, na umiejętność posługiwania się językiem wpływa również poziom słownictwa - materiału, który obrabia gramatyka oraz płynność mówienia. Ale Profesor Henry nie jest zwyczajnym podręcznikiem do gramatyki. Zawiera ćwiczenia w mówieniu, słuchaniu i pisaniu towarzyszące rozwiązywaniu problemów gramatycznych. I właśnie to udane połączenie wpływa na moją pozytywną ocenę, sprawia, że program wykracza ponad przeciętność i jest na rynku unikatowym produktem. Nie byłbym jednak obiektywnym recenzentem, gdybym nie znalazł kilku niedociągnięć. Henremu można zarzucić skrótowość w przedstawianiu niekiedy trudnych problemów gramatycznych. Następstwo czasów, które, o ile się nie mylę, jest omawiane w szkole na przynajmniej dwóch godzinach, tutaj zajmuje tylko parę niepełnych ekranów. Niewielkim pocieszeniem jest to, że przykłady są czytane przez lektora, skoro jest ich po prostu za mało! Owszem, stronice książki są wykonane bardzo estetycznie, czasem nawet pojawia się na nich rysunek. Niekiedy jednak zawarte na nich informacje nie pozwalają na samodzielne opanowanie materiału od zera. (Inna sprawa, że do powtórek są idealne). W kolejnej wersji programu zdecydowanie powinny być dwa tryby nauki części teoretycznej - dla zupełnych nowicjuszy i dla powtarzających materiał. Należy również wyeliminować powolne dogrywanie się kolejnych strony - ma się wrażenie, że są one zapisane jako pliki graficzne. „Profesor Henry" jest nie tylko multimedialnym podręcznikiem do gramatyki. Idąc "z duchem postępu" oferuje on techniki stosowane w celu przyspieszenia nauki. Każdy wie jak ważne jest powtarzanie materiału. Twórcy programu Genius po zbadaniu zasobności pamięci osoby uczącej się języka obcego stwierdzili, że powtórka w określonym i optymalnym czasie po zapamiętaniu jest kluczem do efektywnej nauki. Na nasze życzenie (w opcjach) Profesor będzie automatycznie powtarzał materiał, z którym mieliśmy kłopoty. Wybierając czas kolejnej powtórki możemy zastrzec sobie dni bez powtarzania (np. niedzielę lub sobotę). Jako uzupełnienie metodyczne wraz z programem dostaniemy Poradnik efektywnej nauki - kilkanaście stron o tym jak maksymalnie wykorzystać swój czas. Podsumowując: „Profesor Henry - Gramatyka" jest niezłym krajowym produktem. Posiada doskonałą grafikę i profesjonalny dźwięk. Najbardziej cenię go jednak za "rozrywkowe" podejście do nielubianej przez nikogo tematyki.



PIOTR LASOŃ

Producent:
Edgard Multimedia
Dystrybutor:
Edgard Multimedia
tel. (022) 8574432
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: 89,00 zł

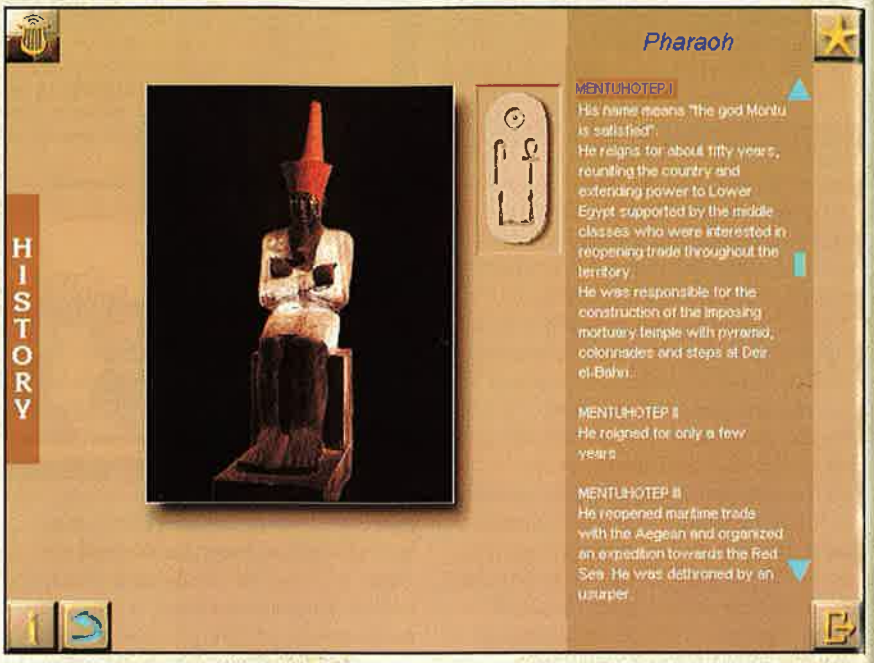
Cyfrowy faraon

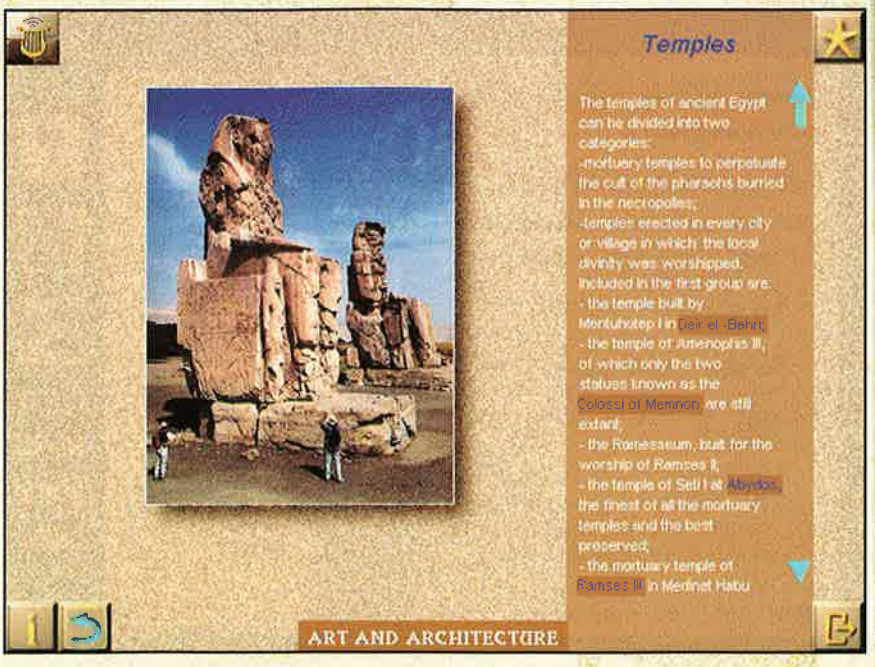


Egipt - mekka największych tajemnic ludzkości, kraj piramid, faraonów, wielkiej biedy i jendocześnie niezwykłego przepychu. Jest to specyficzne miejsce na Ziemi, dokąd zmierzają ludzie spragnieni przygód lub mistycznych doznań. Za sprawą programu Egypt - 5000 Years of History możemy wyruszyć w pełną screenów podróż po tym niezwykłym miejscu. Nie mydlmy sobie jednak oczu - obejrzenie paru obrazków, nieważne jak kolorowych, i wysłuchanie komentarzu lektora, nijak się ma do bycia tam i wdychania spalonego, pustynnego powietrza. Program nie jest typową encyklopedią - jest to raczej obszerny dokument hipertekstowy zawierający mnóstwo obrazków, muzyki i trochę mniej tekstu. Nawigacja po nim jest bardzo przyjemna, a raczej byłaby, gdyby nie denerwujące przerwy na doczytywanie obrazków.

Po prawej w głębi:
Witamy Cię synu słońca - chcieliśmy Ci donieść, że Hejhops znowu nam bubhnął ze spżarni skrzynkę okowity.

Egypt ma niezwykle uporządkowaną budowę. Wszystko dzieje się według wcześniej ustalonego klucza. Zmianom podlegają tylko nieistotne elementy takie jak obrazki i tekst. Czy to dobrze? Osądźcie sami. No więc sprawa wygląda następująco. Zazwyczaj po lewej stronie znajduje się zdjęcie jakiegoś obiektu, zwykle trójkątnego i masywnego, zaś po prawej jest belka z przewijanym tekstem. Nie jest to byle jaki tekst. Twórcom programu przyświecał niezwykle wzniosły cel - zbudowanie sieci informacji, po której można podróżować w sposób nieograniczony i co więcej - logiczny. Na przykład czytając o piramidach możemy natknąć się w tekście na słowo Cheops. Aby dowiedzieć się o nim trochę więcej, wystarczy kliknąć na słowie. Przenosimy się wówczas do innego rozdziału traktującego dokładniej o ciemiężcy, który przez 20 lat męczył i głodził 100 tysięcy ludzi. Nie wszystkie słowa w tekście zawierają swoje odnośniki. Na jednym ekranie znajduje się około pięć aktywnych haseł. Są one podświetlone. Uwaga jednak. Jeśli przesuniemy kursor nad takie słowo, to w prawym dolnym rogu ekranu zobaczymy ikonkę symbolizującą jeden z pięciu rodzajów informacji kryjących się pod nim. Kamera symbolizuje oczywiście zdjęcie. Zdjęcia są mocnym punktem programu. Nawiasem mówiąc, mogły być jednak trochę większe - przynajmniej niektóre z nich. Są również odniesienia typu Deepening. Jest to jakby pogłębienie wiedzy na dany temat. Trzymając się przykładu z Cheopsem, pojawienie się takiej ikonki sugerowałoby, że przeskoczymy na ekran zawierający zbiorcze informacje o ważniejszych władcach Egiptu. Other Subject to po prostu połączenie z innych artykułem. Bardzo rzadko, ale jednak są



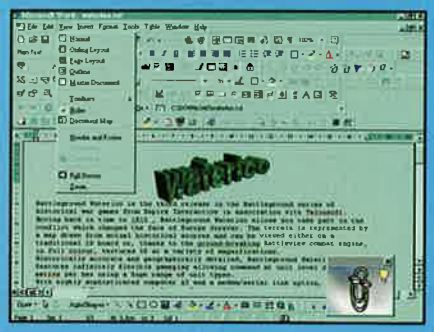


Biuro Microsoftu

Pakiety biurowe Micorsoftu mają olbrzymią popularność. Że jest to prawdziwy potentat, najlepiej świadczą dane ze sprzedaży. Obecnie na świecie używanych jest ponad 55 milionów legalnych wersji Office. Przypominam, że rozpowszechnienie 70, 100 tysięcy egzemplarzy jakiegokolwiek produktu jest uważane za olbrzymi sukces...

Nowy Microsoft Office 97 w wersji polskiej został zaprezentowany dokładnie w trzy miesiące po premierze amerykańskiej (styczeń 97). Publiczność miała okazję obejrzeć pakiet na poznańskich targach Infosystem, gdzie cieszył się olbrzymim zainteresowaniem. Jednak polska premiera odbyła się nieco wcześniej - 4 kwietnia 97 w warszawskim hotelu Sheraton. Z rozmachem i pompą zorganizowany pokaz, który poprowadził Maciej Orłoś, zgromadził przedstawicieli wielu firm. Microsoft nie oszczędzał na oprawie i zafundował przybyłym występy grup artystycznych, aktorskich i muzycznych. Jednak nie skecze w wykonaniu pana Malajkata czy gorący taniec seksownych i gibkich dziewcząt z Sabatu był gwoździem programu, tylko znakomita i wyczerpująca informacja o świeżutkim i jeszcze pachnącym Office 97...

Bite cztery godziny panowie Jacek Myrcha i Michał Gołębiewski, przedstawiciele Microsoftu, serwowali zgromadzonym danie w postaci informacji o olbrzymiej ilości poprawek i nowości, które zawarto w pakiecie. Udzielił się również sam Bill Gates, który przesłał uczestnikom spotkania faks z pozdrowieniami i własnymi refleksjami o Office. Na olbrzymim, kinowym ekranie, mogliśmy obejrzeć prezentację najistotniejszych procedur, które dodano do programu. Warto dodać, że ponad 80 procent zmian to wynik uwag zgłoszonych przez użytkowników poprzednich wersji. Korzystając z wielu różnych metod prowadzenia badań, programiści i projektanci Microsoft przeanalizowali nadsyłane propozycje z całego świata, włączając w to bezpośrednie rozmowy z ponad 5000 ludzi. Projektanci wzięli udział w ponad 1000 sesjach z klientami, w trakcie których mogli zaobserwować jak ludzie pracują, jakie są ich nawyki i w jaki sposób wykorzystują oprogramowanie. Ponad 25000 godzin poświęcono na badania i testy w laboratorium użyteczności, aby zapewnić dużą intuicyjność obsługi pakietu. Projektując nową wersję Microsoft wziął pod uwagę trzy główne elementy zgłaszane przez



użytkowników: łatwość obsługi, integracja z Internetem oraz łatwość instalacji i obsługi w sieci. Zgodnie z nowymi rozwiązaniami Microsoft promuje swój nowy produkt chwytliwym hasłem reklamowym: " Zorganizuj się - Połącz się - Zrealizuj się".

Musimy sobie również powiedzieć, że Microsoft Office 97 jest obecnie jedynym dostępnym na rynku polskim, w pełni zlokalizowanym pakietem biurowym zawierającym aplikacje 32-bitowe.

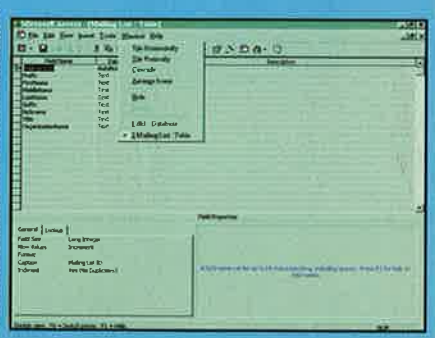
Zajmijmy się więc zawartością pakietu. Co nowego w Office 97?!

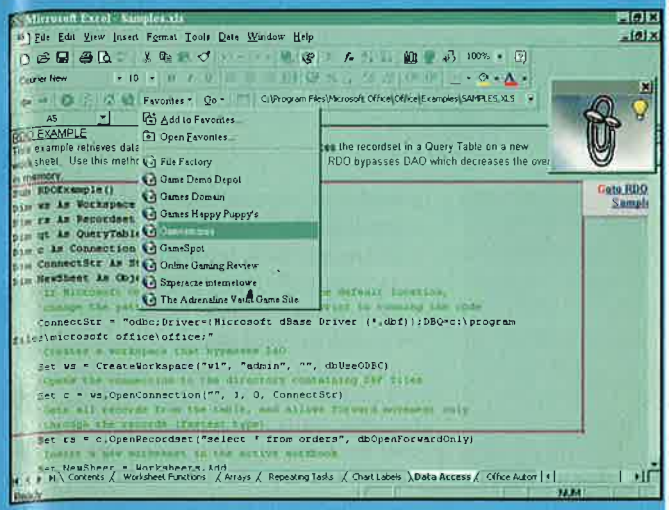
Pakiet zawiera standardowo zastaw znanych aplikacji. Oprócz niepokonanego Worda (edytor tekstów), Excela (arkusz kalkulacyjny), Accessa (baza danych), mniej znanego PowerPointa (program do tworzenia prezentacji graficznych), mamy zupełnie nowy element: Microsoft Outlook. Jest to aplikacja stworzona specjalnie do zarządzania informacją. Pozwala na organizację poczty elektronicznej, terminarzy, kontaktów handlowych, zadań i dokumentów w jednym zintegrowanym środowisku. Pomaga również w procesie dzielenia się informacją za pośrednictwem poczty elektronicznej, publicznych folderów Microsoft Exchange, elektronicznych formularzy, czy przez Internet.

W połączeniu z TeamManagerem 97 jest to potężne narzędzie dla właścicieli firm, manadżerów grup.

W pakiecie znajdziemy także rodzynek w postaci przydatnego FrontPage 97. Przeznaczony dla początkujących i zaawansowanych twórców serwisów WWW, FrontPage 97 z Bonus Pack jest narzędziem pozwalającym na szybkie i sprawne tworzenie serwisów WWW. Zawiera on najnowsze narzędzia i rozwiązania, które powodują, że praca nad dokumentami i serwisami w sieci Internet jest zdecydowanie łatwiejsza i prostsza. Pomocne jest w tym ponad 30 gotowych szablonów i kreatorów. Co ciekawe, aby tworzyć i modyfikować dokumenty w HTML, w edytorze FrontPage Editor (funkcjonuje na zasadzie WYSWIG) nie jest konieczna znajomość tego języka. Tworzenie odnośników do informacji z zewnątrz jest proste dzięki zastosowaniu techniki "przeciągnij i upuść". Najbardziej jednak podoba mi się możliwość nadania własnym stronom atrakcyjnego wyglądu. Możemy to zrobić dzięki skryptom w języku Java (JavaScript). Uzyskamy także jeszcze lepsze efekty i interaktywność stron WWW, wzbogacając je o kontrolki ActiveX, aplety Java i dodatki plug-ins. Oczywiście narzędzie jest w pełni zintegrowane z całym pakietem Office (np. globalne sprawdzanie pisowni, wyszukiwanie i zastępowanie tekstu).

Zdaje się jednak, że dla wielu najistotniejszym i najczęściej używanym narzędziem będzie Word. Muszę przyznać, że zmiany wprowadzone do pakietu totalnie mnie zaskoczyły. Sam pracuję w domu na "Wordzie 6" i przyznam się, że takiego bogactwa funkcji na pewno się nie spodziewałem. Przede wszystkim nowy Word potrafi automatycznie sprawdzić poprawność tekstu już w trakcie pisania! Przekonałem się, że jest to niezwykle pomocna i praktyczna opcja. Wzbogacono również Autokorektę. Dodano bogaty zestaw OfficeArt: narzędzie do tworzenia efektów trójwymiarowych, cieniowania, wielokolorowych wypełnień, tekstur oraz krzywych. Oczywiście nowy Word znakomicie współpracuje z innymi aplikacjami zawartymi w Office (wstawimy arkusz kalkulacyjny z Exela, przechowamy informacje książki adresowej w jednym miejscu, itd). Jeżeli mamy łącze internetowe, Word na pewno nam się przyda. Za pomocą jednego przycisku możemy zapisać dokument w formacie HTML, aby udostępnić go przez Internet lub intranet. Będziemy mogli również posłużyć się paskiem narzędzi Web umożliwiającym nawigację i przeszukiwanie sieci WWW. Z innych funkcji bardzo ciekawe jest automatyczne tworzenie odnośników do pliku lub lokacji w Internecie, lub też wstawianie notatek do dokumentów bez konieczności modyfikacji oryginalnego tekstu. Skorzystamy także z szablonów do





tworzenia stron WWW czy z WordMaila (Word jako program obsługi poczty elektronicznej). Najbardziej przydatny i zdumiewający jest jednak inteligentny pomocnik Worda. Interakcyjny moduł Asystenci (świetnie animowany bohater: różne postacie do wyboru), który oferuje natychmiastowe podpowiedzi i wskazówki. Najważniejsze jednak, że pomoc jest znacznie konkretniejsza niż w przypadku znanego pliku pomocy z Windows. To wszystko i wiele więcej w nowym Wordzie.

Należałoby jeszcze w dwóch słowach wspomnieć o unowocześnionym Exelu i Accessie. Microsoft Exel 97 to uniwersalne narzędzie ułatwiające analizę, generowanie raportów oraz współdzielenie danych. Całkowicie nowe rodzaje wykresów oraz opcje formatowania dostarczają możliwości prezentacji danych w maksymalnie czytelny sposób. Na dodatek rozszerzony Kreator wykresów integruje formatowanie i tworzenie projektów, dzięki czemu procesy te są o wiele prostsze niż poprzednio. Obecnie projekty będą wyglądały znacznie lepiej z nowymi rodzajami wykresów kołowych i bąbelkowych. Nowych opcji i narzędzi jest olbrzymia ilość i wyliczanie ich w tym miejscy przerastałoby dwukrotnie dział Królestwo Chaosu. Jedno jest jednak pewne - pakiet niesamowicie rozbudowano, dodając mnóstwo niezwykle ciekawych narzędzi i poprawiając stare. Mimo to obsługa jest znacznie łatwiejsza i przyjemniejsza. Cały Office 97 jest doskonale zintegrowany i maksymalnie dopieszczony. Nowy Access umożliwia na przykład automatycznie skonstruowanie w 20 minut bazy danych. Kreator tabeli da nam możliwość szybkiego przekształcenia prostego pliku z danymi lub arkusza kalkulacyjnego w funkcjonalną relacyjną bazę danych. Kreator Kwered pozwoli na błyskawiczne uzyskanie odpowiedzi na pytania, bez względu na strukturę danych (rozbudowane sortowanie i filtrowanie). Tak jak w poprzednik wypadkach, nowy Access to też potężne narzędzie do pracy z Internetem.

Jest to tylko fragment wprowadzonych innowacji. Wychodzi jednak na to, że monopolista na rynku oprogramowania biurowego, Microsoft, tylko umocni swoją pozycję. Jego nowy pakiet ma tę niezwykle istotną zaletę, że jest programem maksymalnie wszechstronnym. Zarówno w biurze jak i w domu początkujący "komputerowiec", informatyk, po prostu każdy, znajdzie w pakiecie niezbędne i niezwykłe pomocne narzędzia. Na dodatek opracowane w jego rodzimym języku. Zupełnie inna sprawa ma się z ceną takie wygody...

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Firma Wysyłkowa

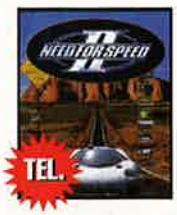
Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



NEED FOR SPEED 2

Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Dwie klasy postaci, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów, edytor poziomów, polska wersja językowa.

ACE VENTURA

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenerii,tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra jest całkowicie po polsku.

SETTLERS II NOWE MISJE

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.

Wirtualny Hit Miesiąca

MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Abyś mógł osiągnąć końcowy sukces, zostałeś wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki - karabiny, granaty, broń atomową i super celną broń snajperską. Gra jest całkowicie po polsku.

Do pięćdziesięciu pierwszych egzemplarzy gry MDK nasza firma dokłada płyty z demami najnowszych gier gratis!

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

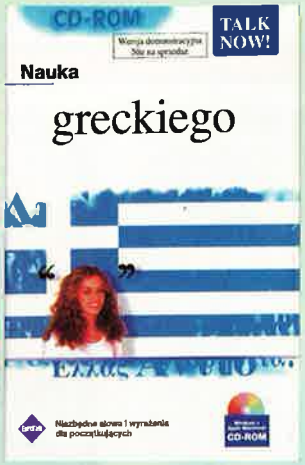
Admiral Sea Battles	138 zł	Ms Flight Simulator	195 zł
Alien Trilogy	129 zł	Ms Monster Truck Madness	109 zł
C&C Red Alert	145 zł	NBA 97	137 zł
Cyberia	65 zł	Polanie CD	79 zł
Diablo	145 zł	Privateer: The Darkening	150 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Ready&Alert (misje do Red Alert)	69 zł
Fifa 97	139 zł	Steel Panthers II	160 zł
Flying Corps	139 zł	Tomb Raider	136 zł
Katharsis	119 zł	Warcraft 1 Orcs&Humans	65 zł
KKND	139 zł	Warcraft 2 Deluxe	175 zł
Lords of The Realms 2	138 zł	3D Atlas PL	144 zł
M.A.X.	129 zł	DK: Jak to Działa? PL	169 zł
Mega Six PAK (6xCD)	135 zł	Euro+Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Ms Close Combat	109 zł	Ms Encarta 97	139 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Hellada i Wikingowie



Poznawanie świata staje się w Polsce coraz bardziej popularne. Wakacje zaczynają być porą wielkiego exodusu rodzimych turystów we wszystkich możliwych kierunkach. Lata izolacji wyzwoliły w nas ogromną chęć poznania innych kultur. I nie mówię już o wyjazdach typowo zarobkowych, handlowych. Stajemy się bowiem dość atrakcyjnymi gośćmi - turystami pełną gębą, obwieszonymi aparatami, kamerami i zaopatrzonymi w przeróżne przewodniki i słowniki. Twórcy programów komputerowych również dochodzą do tych samych wniosków i proponują nam najróżniejsze interaktywne pomoce typu przewodników oraz programów do szybkiej nauki podstaw danego języka.

Dzisiaj odwiedzamy pełną słońca oraz kultury antycznej Grecję oraz sławną z fiordów, koła podbiegunowego i Wikingów Norwegię. Aby móc bez stresów i problemów poruszać się po tych pięknych krajach, potrzebne nam będą choćby podstawy używanych tam języków. Jednakże niech ktoś spróbuje zacząć uczyć się samemu ze słownika mowy greckiej albo wymówić skomplikowany norweski łamaniec. Na przeszkodzie stanie nam dykcja, wymowa oraz niezbyt znane greckie symbole literowe. Ratunkiem (a raczej pomocą i dobrodziejstwem) może okazać się program TALK NOW! w dwóch wersjach - do nauki języka greckiego oraz norweskiego. Jest to produkt firmy EuroTalk z serii, z której przedstawiliśmy już naukę języka francuskiego. Przeznaczony on jest szczególnie dla początkujących, którzy w krótkim czasie chcieliby w łatwy sposób opanować podstawy mowy danego kraju. TALK NOW! oferuje nam naukę w formie zabawy. Estetyczna oprawa graficzna oraz prosta obsługa dają komfort przyjemnej pracy z programem. Naszym wskaźnikiem poziomu zdobytej wiedzy jest ilość zdobytych punktów w różnego rodzaju grach dydaktycznych. Zakres tematyczny zawartego w programie słownictwa podzielony jest na kilka podstawowych dziedzin takich jak na przykład żywność, kraje, kolory itp. Wybierając dany temat możemy przystąpić do nauki. Decydujemy się tutaj na jedno z ćwiczeń. Uczymy się słówek powtarzając za lektorami ich wymowę. Wyrazy czytane są przez kobietę i mężczyznę bardzo dokładnie i wyraźnie. Dźwiękom generowanym przez program nie można nic zarzucić. Dla osób, które lepiej zapamiętują wzrokowo, pewną pomocą będą na pewno humorystyczne rysunki ideowo obrazujące dane słowa czy zwroty ukazujące się wraz z każdym nowym wyrazem. Klikając myszą na dany uczony tekst z tabeli możemy przesłuchiwać jego wymowę dowolną ilość razy. Możemy również zdecydować się na płynne czytanie całego słowniczka z danej lekcji (odpowiednia ikona w dole ekranu załatwi to bez problemu). Innym rodzajem ćwiczenia poznanych greckich czy też norweskich słówek będzie porównanie ich wzorcowej wymowy z naszą. Dla szczęśliwych posiadaczy mikrofonów istnieje taka opcja. W odpowiednim momencie wskazanym przez program czytamy zadane słówko, a następnie mamy porównanie naszej wymowy z wymową lektora. Słuchając własnego głosu w prosty sposób można zauważyć wszelkie błędy, a zarazem o wiele łatwiej zapamiętać problematyczne zwroty. Kiedy uznamy, że dany temat mamy opanowany, możemy sprawdzić się w dwóch rodzajach potyczek - łatwej i trudniejszej. Zdobyte tu punkty zasilą nasze konto i będą poziomem naszego zaawansowania w podstawach danego języka. W głównym menu również istnieje możliwość przetestowania swojej wiedzy (oraz zwiększenia naszego punktowego rezultatu nauki) w podobnych grach z wszystkich dostępnych tematów. Oczywiście nie ma przymusu. Możemy dalej uczyć się powtarzając lekcje lub wybierając inne zagadnienia. W ten sposób zapoznajemy się z nowymi zwrotami i ćwiczymy nasze nowo nabyte umiejętności, a wprowadzony dodatkowo element rywalizacji prowokuje nas do lepszego zaangażowania się w naukę. Język grecki oraz norweski są językami średnio trudnymi w wymowie. Oczywiście na początku brzmią bardzo dziwnie i niezrozumiale, jednakże słuchając lektora już po kilku próbach bez problemu możemy powtórzyć wyraz. Szybkość nauki będzie zależała oczywiście od naszych indywidualnych zdolności, ale na pewno dzięki omawianemu programowi zostanie znacznie zwiększona. Program TALK NOW! służyć może według mnie jako niezła pomoc w razie rychłego wyjazdu za granicę. Nikt chyba nie zaprzeczy, że dzięki poznaniu podstaw języka kraju, do którego zamierza się pojechać, unika się wielu kłopotów, pozwala poczuć się tam znacznie pewniej i na pewno miej. Firma EuroTalk proponuje swoim klientom bardzo szeroką ofertę językową. W ich zapowiedziach możemy się doszukać takich pozycji jak nauka języka Malajskiego, Wietnamskiego czy Pidgin (nie mam pojęcia gdzie się tegoż ostatniego używa). Znając już i porównując ich poprzednie produkty możemy zauważyć, że są identyczne. W każdym programie znajdziemy ten sam interfejs użytkownika, a co ciekawsze - ten sam (identycznie ułożony) zestaw zwrotów. Abstrahując już od tego czy jest to korzystne ze względu na różnorodność pojęć w różnych językach, możemy być pewni, że kolejny program nie będzie dla nas zaskoczeniem. Będziemy dokładnie wiedzieli jakie słówka poznamy i w związku z tym, czy w wystarczający sposób wprowadzą nas w podstawy danego języka. Jednakże ocenę tego pozostawiam Wam samym.

Piotr Krzysztofik

Producent:
EuroTalk
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena: 200,00 zł

Kosmiczny (od)lot

Szanowni państwo: dziś, 16 lipca 2019, w pięćdziesięciolecie pierwszego lądowania człowieka na Księżycu odbędziemy długą podróż przez nasz Układ Słoneczny...
Zapewne parę osób w tym momencie uniosło brwi ze zdziwienia - co to, opis gierki, tu, w tym miejscu, w dziale "programy użytkowe"? Coś im się chyba pomyliło! Śpieszę Was uspokoić - nic mi się nie pokręciło, nie jest też to wina ludzi od DTP. Zwyczajnie, właśnie przed chwilą mieliście pierwszy kontakt z Solar System Explorer firmy Maris. Firma ta kojarzy mi się (i nie tylko mi) przede wszystkim ze znakomitym programem dla miłośników astronomii o nazwie RedShift2. Od czasów, gdy go ujrzałem, jestem gotów kupować zupełnie w ciemno wszelkie produkcje Marisa, bo wiem, że się nie rozczaruję ani poziomem wykonania, ani zawartością kompaktu...

Solar System Explorer jest również programem dla tych wszystkich, którzy lubią błądzić mniej lub bardziej fachowym okiem po nieboskłonie. Ale nie jest to typowy program na zasadzie "kliknij i podziwiaj". Umożliwia on nam bowiem wirtualną podróż w promieniu dobrych 9 miliardów kilometrów od Ziemi, lądowania na powierzchniach planet i pilotowanie statku kosmicznego. SSE pod niektórymi względami przypomina dobrą grę

przygodową, ale ma nad nią wielką przewagę - tu nie ma fikcji. Wszystko co zobaczycie w tym programie, jest zgodne z najnowszymi osiągnięciami nauki... To co - lecimy w kosmos? Jasne! Ale... nie spieszcie się aż tak bardzo. Wprawdzie w 2019 roku loty kosmiczne nie są już czymś tak niebezpiecznym jak dzisiaj, ale mimo wszystko nie jest to spacer dookoła domu. By zostać astronautą, trzeba posiadać jaką taką wiedzę...

Zacznijmy od korzeni i zawitajmy do MUZEUM STATKÓW KOSMICZNYCH, gdzie zapoznamy się z pionierskimi czasami eksploracji naszego Układu Słonecznego.

Zgromadzono tam modele wszystkich bezzałogowych sond, badających planety naszego systemu (Pioneer, Galileo, Venera, Viking, i in.) oraz statki wchodzące w skład misji Apollo. Zapoznajemy się z parametrami technicznymi tych pojazdów i ich konstrukcją, przebiegiem ich lotów, itp. Modele pojazdów możemy dowolnie obracać w trzech wymiarach. Szczególnie polecam dogłębną lekturę historii programu Apollo, zilustrowaną masą doskonałych ilustracji, animacji i sekwencji wideo. Ba, możemy nawet czynnie uczestniczyć w lotach tych pojazdów i np. dokonać lądowania na Księżycu.

Ale póki co, musimy jeszcze sporo się nauczyć o obiektach będących celem naszej wyprawy. Pora na wizytę w BIBLIOTECE. Zacznijmy od wiadomości ogólnych, czyli PLANETOLOGY. Tu po raz pierwszy (ale chyba nie ostatni) powinno Wam nieco pociemnieć w oczach. 100% interaktywność! Mamy do wyboru następujące działy: Craters, Volcanoes, Seismology, Atmosphere, Magnetosphere.

Czy interesuje Was jak powstały rozmaite kratery pochodzenia meteorytowego? Jeśli tak, to możecie być naocznym świadkiem ich powstawania, a co więcej - możecie być sprawcami takich kosmicznych kataklizmów. Oprócz sporej dawki książkowej wiedzy (wygłaszanej także przez narratora) dokonujecie szeregu doświadczeń, doprowadzając do kolizji meteoru z powierzchnią planety. Od Was zależy ustalanie parametrów - masy meteoru, ciążenia planety, kąta pod jakim meteor uderzy w powierzchnię oraz struktury powierzchni planety. Sami zobaczcie, jak zmiany tych parametrów znacząco wpływają na końcowy wynik. Prawda, że to zupełnie nieporównywalne z oglądaniem rysunków czy zdjęć - tu przewaga komputerowych programów nad podręcznikami jest po prostu nieskończona. I nie tyczy się to tylko kraterów. W każdym z tych działów możecie dokonywać najrozmaitszych doświadczeń (niezłe są wulkany!).

Mając już jakie takie rozeznanie w ogólnej problematyce, możemy, za pomocą opcji SELECT PLANET, zasięgnąć dokładniejszych informacji o większości planet i księżyców Układu Słonecznego. Ponieważ zamierzamy polecieć na Urana, klikamy na tę planetę. Pojawiają się trzy katalogi: Briefing, Observe, Data. W pierwszym jesteśmy ogólnie informowani "co to je" (tu akurat historia

odkrycia tej planety), a także dostajemy wstępne informacje na dany temat (tu: pierścienie Urana, atmosfera, przekrój, księżyce). Observe to komputerowy model (globus) wybranej planety, którym możemy dowolnie manipulować. Data to już dość specjalistyczne informacje, uzupełniające naszą wiedzę: skład atmosfery, odległość od Słońca, czas obiegu, długość doby, ciążenie, ciężar, masa, temperatura na powierzchni. W niektórych przypadkach (np. Księżyc, Mars) dysponujemy dodatkowo szczegółową mapą powierzchni, którą niemal dowolnie możemy skalować, i bazą danych umożliwiającą lokalizację poszukiwanego elementu (np. krateru Kopernika na Księżycu), tudzież informacje na ich temat.

Bogaci w te informacje możemy (wreszcie!) przystąpić do szczegółowego planowania naszej misji. Udajemy się więc do działu NAWIGACJA. Tam przystępujemy do wyznaczania celu lotu. Jeśli planujemy prostą misję (z planety A do B), to nie jest to zbyt trudne - wystarczy w sumie kliknąć na odpowiednich ikonkach, symbolizujących te planety. Schody zaczynają się przy nieco bardziej złożonych zadaniach. Sami możecie wtedy sprawdzić, że kosmiczna nawigacja jest bardzo zawiłą dziedziną nauki, a linia prosta, łącząca dwie planety, NIGDY nie oznacza najkrótszej drogi. Na szczęście pokładowy komputer służy nam pomocą, dokonując optymalizacji trasy, wybierając odpowiedni moment do startu (w chwili, gdy następuje koniunkcja, czyli maksymalne zbliżenie dwóch lub więcej planet), dobierając miejsca trasy, w których zostaną uruchomione silniki, itp. Nie twierdzę, że jest to proste, ale uważam, że w miarę inteligentny uczeń V klasy szkoły podstawowej poradzi sobie z tym problemem bez nadmiernego wysiłku. Po ustaleniu wszystkich parametrów wystarczy tylko odpalić statek... i lecimy!

Po lewej w głębi: Jowisz, największa planeta w układzie słonecznym, nie ma już przed nami żadnych tajemnic.

W środku:
Polski akcent - krater Kopernika na księżycu.

Wiedzcie jednak, że lot w kosmosie jest tak naprawdę przerażająco nudny. Od celu dzieli nas dwa lata, mała kabina statku nie zapewnia wygód, za "oknem" wciąż te same widoki, a deszcz meteorów, straszliwe awarie, ataki UFO itp. zdarzają się raczej tylko w kiczowatych filmach sf z lat 60-tych. Na szczęście dzięki opcji kompresji czasu, możemy błyskawicznie zredukować ten mało interesujący etap podróży. Z "hibernacji" wybudzamy się już na orbicie Urana (tu uwaga: nie musimy koniecznie wchodzić na orbitę, możemy też, przy planowaniu misji, ustalić, że interesuje nas tylko przelot wokół planety). Jeśli jesteśmy ryzykantami, możemy zabawić się w pilota i np. ręcznie modyfikować naszą orbitę (równie piekielnie trudne, co niebezpieczne - początkującym astronautom radzę z daleka omijać tę opcję). Zapoznajemy się też z raportem nawigatora (dane o misji, orbicie, naszej prędkości, itp.) i przechodzimy na...

MOSTEK (bridge). Przed nami kosmos w całej krasie. Możemy sporo czasu poświęcić na obserwację tak samego Urana, majestatycznie krążącego u naszych stóp, jak i innych obiektów kosmicznych, od gwiazd po komety i planetoidy. Tu pomocna będzie opcja "find", ułatwiająca nam zlokalizowanie poszukiwanego ciała niebieskiego. Wystarczy wybrać odpowiednią kategorię, a potem wybrać z katalogu poszukiwaną nazwę. Jako że jesteśmy w statku kosmicznym, nie będzie problemu ze zmianą punktu widzenia. Możemy za pomocą specjalnych drążków sterowych w dowolny sposób ustawić nasz pojazd względem obserwowanego obiektu.

A na koniec to, co najprzyjemniejsze: eksploracja planety (w końcu tytuł programu zobowiązuje). Wprawdzie Uran, będący gazowym olbrzymem, uniemożliwia nam lądowanie na jego powierzchni (zmiażdżyłoby nas gigantyczne ciśnienie atmosferyczne), ale od czego są bezzałogowe sondy, czyli PROBE? Zacznijmy od symulacji - opcja "adjust probe" ukazuje nam przekrój sondy oraz ilość załadowanego paliwa i instrumentów badawczych. Oba te parametry możemy w dużym stopniu modyfikować, choć nie bez ryzyka. Za duża lub zbyt mała ilość paliwa w sondzie doprowadzą do fiaska naszej misji. Dlatego zalecam przeprowadzanie komputerowych symulacji odpalania próbnika tak długo, aż doświadczalnie ustalimy odpowiednie proporcje między ciężarem sondy a ilością paliwa. Odpalenie sondy jest wzbogacone w niezłe efekty wizualne (wprawdzie stworzone na komputerze, ale bardzo realistyczne).

Sonda po wejściu w atmosferę planety zawisa na balonie (w wypadku gdy wysyłamy ją na planety "ziemiopodobne", ląduje na jej powierzchni korzystając ze spadochronu) i przekazuje nam dane, które odczytujemy za pomocą "probe raport". Ale to nie wszystko! Możemy się też przełączyć na zamontowane w sondzie kamery i obserwować niezwykłe widoki w sferze 360 stopni! (plus zoomowanie). Akurat gazowa atmosfera Urana nie jest może najwdzięczniejszym terenem obserwacji, ale już widok trąby powietrznej na powierzchni Marsa (o samym Marsie nie wspominając) robi naprawdę silne wrażenie. Po zakończeniu badań zmuszamy sondę do powrotu na macierzysty statek... i hajda na kolejną planetę!

***

Po tym dość malowniczym opisie czas na parę suchych informacji. SSE podobnie jak Redshift jest programem o olbrzymim ładunku wiedzy, wykonanym na zapierającym dech poziomie. Ogromna ilość filmów, zdjęć, renderowanych animacji, autentycznych map powierzchni planet, wspomożona solidną dawką podręcznikowej wiedzy i profesjonalną narracją, przyjazny sposób podziału danych oraz możliwość stałej aktualizacji informacji poprzez internetowe połączenie z Maris - po prostu powalają na kolana. Nietrudna obsługa i wzmagające realizm wędrówki po wnętrzu centrum kosmicznego również zasługują na uznanie. Wprawdzie gdybym musiał wybierać pomiędzy RedShift2 i SSE, to bez wahania wybrałbym pierwszą produkcję, ale tylko dlatego, że z marzeń o zostaniu astronautą wyrosłem już wiele lat temu. Dziś od kosmicznych spacerów zdecydowanie wolę rzeczową, skondensowaną informację. Lecz tak czy siak SSE jest palce lizać! Polecam go wszystkim powyżej 12 roku życia.

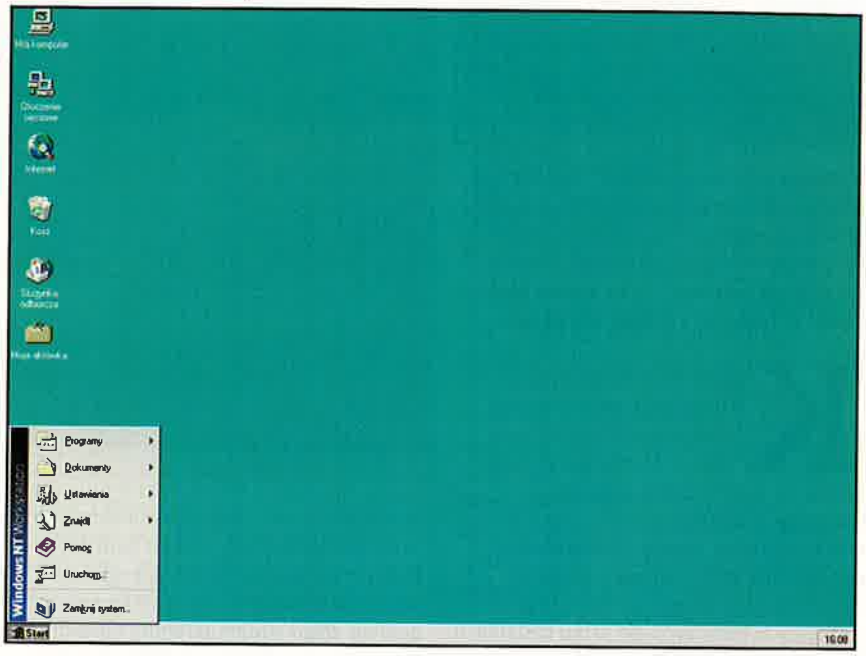
JERZY POPRAWA

Ps. Niezależnie od tego, co zobaczycie w stopce, SSE działa z zadowalającą prędkością dopiero na Pentium, z 16 Mb Ram. I jeszcze jedno - gdy zerknąłem do "credits", to lekko opadła mi szczęka. Większość programistów, grafików, konsultantów, itp. to... Rosjanie. Jak widać ludzie zza naszej wschodniej granicy potrafią także robić rzeczy "nieco" bardziej złożone niż słynny Tetris.

Producent:
Maris Multimedia
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.X/95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Nowa twarz Windows

O "multimedialności", wielozadaniowości i innych zaletach systemu Windows 95 każdy z nas zdążył się już zapewne nasłuchać na początku podczas kampanii reklamowej, a później w nieco już mniej entuzjastycznych recenzjach osób, które gruntownie testowały ten system. Tymczasem okazało się, że Win 95 nadaje się praktycznie wyłącznie do zabawy, a na pudełkach co bardziej profesjonalnych aplikacji oprócz napisu "for Windows 95" coraz częściej widniał dopisek "...& NT 4.0". Dopiero jednak od niedawna ten drugi system zaczął zdobywać rozgłos w naszym kraju. Wcześniej słyszeli o nim tylko ludzie związani z szeroko pojętą informatyką, a i to nie wszyscy. A to duży błąd. Windows NT 4.0 Workstation (tak brzmi pełna nazwa) kosztuje stosunkowo niewiele (około półtora tysiąca złotych), jeżeli porównamy go cenowo z Win 95 (450 zł), a oferuje o wiele większe możliwości. Przede wszystkim jest to wreszcie system faktycznie 32-bitowy, w przeciwieństwie do Win 95, który posiadał nawet w jądrze (!) fragmenty 16-bitowego kodu. Poza tym istotną rzeczą są też zabezpieczenia. W NT nie będzie tak "miło", jak w 95, gdzie nie znając hasła wciskało się ESC lub dopisywało jako nowy użytkownik zyskując możliwość wyrzucenia poprzedniego. Zabezpieczenia nie da się złamać w żaden sposób. Nawet to, co bezwarunkowo skutkowało w Win 95, czyli odpalenie komputera z dyskietki systemowej DOSu i kopiowanie/kasowanie dysku z jego poziomu, tutaj nie zadziała ze względu na oferowanmy przez NT system NTFS (NT File System). Dysku tak zapisanego nie widzi ani DOS ani Win 95, a z NT zobaczymy go dopiero, gdy podamy hasło, czyli problem odpada.



Kolejną zaletą Windows NT jest bezpieczna praca wszystkich aplikacji. Wiadomo powszechnie, że Win 95 uruchamiał wszystkie programy DOSowe w jednym bloku pamięci, co mogło owocować dość dużym zamieszaniem, zwłaszcza, jeżeli program używał fizycznego adresowania (jak 99% programów rezydentnych). Aplikacje windowsowe uruchamiane były w osobnych blokach, ale mimo to "pad" jednej z nich mógł zakończyć się również zawieszeniem całego systemu, co zdarzało się w około 50% przypadków. Po prostu ochrona dotyczyła wyłącznie pamięci, a wadliwy program mógł swobodnie buszować po portach i innych urządzeniach udostępnianych bezkarnie przez system. W NT wszystko to uległo zmianie. Dostęp do sprzętu odbywa się wyłącznie przez jądro systemu, które nadzoruje poprawność operacji i pilnuje kolejki procesów, aby wszystko odbywało się bezkolizyjnie. W razie błędu w jakiejś aplikacji automatycznie uruchamiany jest program Dr. Watson obsługujący awarie i wyrzucający z systemu wadliwą aplikację. Oprócz tego mamy również kombinację alt+ctrl+del, znaną z Win 95. Zabezpieczeń zapewniających komfortową pracę jest więcej, ale to nie temat na recenzję. Istotna jest natomiast zawartość pakietu. Windows NT 4.0 oferuje wszystkie narzędzia, jakich mieliśmy okazję używać w Win 95 (Paint, WordPad, Notatnik itd), natomiast z nowych elementów wart nadmienienia jest dołączony już do wersji podstawowej pakiet Microsoft Plus, dla estetów screen savery wykorzystujące bibliotekę graficzną Open GL (mającą stać się standardem zastępującym Direct X), programy monitorujące itp. Zaletą NT jest też wbudowany w jego jądro Microsoft Internet Explorer oraz Direct X (niestety w wersji 2.0). W polskiej wersji NT 4.0 do tego dochodzi jeszcze Service Pack (również zintegrowany z jądrem). Dzięki takiemu rozwiązaniu programy te mają najwyższe priorytety i mogą lepiej wykorzystywać zasoby systemu.

Dla zastosowań profesjonalnych istotne jest też, że w porównaniu z Win 95, który potrafił wykorzystać tylko kilkanaście przerwań, NT może ich użyć 255. Poza tym wersja Workstation potrafi obsłużyć aż 32 procesory, co zapewnia (wreszcie) rozwiązania software'owe wyprzedzające obecne możliwości sprzętu (w tej chwili na jednej płycie można umieścić maximum 2 procesory Pentium, a 4 Pentium Pro).

Generalnie NT 4.0 to po prostu doskonały system operacyjny. Może być zainstalowany razem z Win 95 (absolutna konieczność, jeżeli chcemy grać w gry wymagające Direct X 3.0), spełnia wszystkie wymogi bezpieczeństwa, a na dodatek jest wyjątkowo wygodny w codziennej pracy. Polecam.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6615400
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 12 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

W poprzednim numerze CDA mieliśmy okazję zaprezentować przyjemna bajkę dla dzieci pod tytułem "Maks i tajny wzór wujka Ponga". Dzieciaki jeszcze nie zdążyły ochłonąć, a tu znowu Maks wpadł w tarapaty i trzeba mu pomóc...

Cztery łapy psa

Kolejne dwie produkcje Parasol Multimedia zatytułowane: "Maks i duch zamku" oraz "Maks i Maria na zakupach" oparto na identycznym pomyśle. Osobiście poczułem się trochę znużony, jednak znajomy szkrab (przepraszam przyjacielu), który zawsze z wielkim przejęciem testuje gry dla najmłodszych trafiające w moje ręce, po kilku godzinach zabawy, z wypiekami na twarzy stwierdził: 'ta gla bałdzo mi się podoba!'. Siła wyższa, a raczej niższa. Przychylam się więc do opinii kolegi. Aby test był w miarę wiarygodny, podsunąłem kolorowy kompakcik z Maksem niejakiemu Mr Jedi. Wychodzi na to, że jestem już stetryczałym starcem, ponieważ Mr Jedi kilkakrotnie popłakał się ze śmiechu, dwa razy klepnął z całej siły w czoło i po trzykroć rozdarł się jak Naczelny łaskotany po piętach (powinienem teraz uważać na plecy). Okazało się więc, że mały Maks może być atrakcyjnym partnerem do zabawy dla "szerokiego koła odbiorców", ze wskazaniem na przedszkolną grupę wiekową.

Tak jak poprzednio, największą zaletą gry jest olbrzymia ilość animacji. Praktycznie każdy element bardzo kolorowych, pełnych różnorodnych przedmiotów plansz może nagle się poruszyć. Z pozoru statyczne elementy lokacji wnet zaskakują jakąś wypowiedzianą tubalnym głosem kwestią lub niespodziewanym zachowaniem. Osobiście najbardziej rozbawiło mnie "stado różowych świń" pędzących jak tabun koni. Tętent dziesiątek świńskich nóżek i zabawne chrząkania. Czego to ludzie nie wymyślą?! "Maks i duch zamku" to opowieść o dobrym duszku Wilusiu, który nie może wydostać się ze starego, nawiedzonego przez złośliwe duchy zamku Nowinicz. Pokryte patyną czasu, kryjące mnóstwo sekretów, tajemnicze zamczysko jest domem złego widma Hrabiny Gruzeldy Przeraźlickiej. Ponieważ Maks to psinka o wyjątkowo dobrym serduszku, będzie starał się pomóc przyjacielowi, który jest po prostu strasznie głodny (jeżeli się naje, będzie mógł przeniknąć grube mury

twierdzy). Jednak Wiluś jest na diecie i może jeść wyłącznie żółte skarpetki! Trochę zdziwił mnie taki pomysł, ale niech tam, nie jestem w końcu znawcą nawyków kulinarnych niematerialnych istot. Przekonałem się zresztą, że dzieci nie widzą w tym nic dziwnego, iż duch ma ochotę na danie złożone z niskokalorycznych skarpet. Zadanie dla maluchów to pracowite przeszukiwanie wielu komnat zamczyska i wśród dziesiątek rupieci, sprzętów, zabawek i przedmiotów niewiadomego przeznaczenia, odnalezienie upragnionych przez Wilusia skarpetek. Hmm?, jeżeli nie ma jej w zbroi Gustawa

von Nowinincz, to może w olbrzymim porożu łosia, a może zajrzymy za obraz lub do lufy starej flinty! No nie! Kto by pomyślał, że duchy upchnęły skarpetkę w mysiej dziurze! A to dopiero pierwsza z dwunastu!
Finał przygody na pewno Was zaskoczy, jednak nie uprzedzajmy faktów. Zamiast tego proponuję wybrać się z Maksem i jego siostrzenicą, małą Marią, na zakupy. Autobus na targ odjeżdża za pięć minut. Nie spóźnijcie się! Maks ma do zwiedzenia mnóstwo sklepów, targ pełen mydła i powidła (spotka nawet złodzieja!), pójdzie też do parku. Tym razem jego zadanie to znalezienie odpowiednich

polsku. Odpowiednią wersję językową wybieramy wciągając właściwą flagę na maszt. Cóż, gra prezentuje się bardzo dobrze. "Technicznie" jest na pewno dopracowana, jeżeli chodzi o treść i realizację pomysłu, powinna okazać się przebojem. Ponieważ jednak jestem z natury złośliwy, dodam, że jest to opinia osobników między 6 a 11 rokiem życia. Zresztą to w końcu gra dla nich, więc wara od Maksa dinozaurom!

wiktuałów z długiej listy. Musi kupić warzywa, owoce i... lody! Każdy chciałby, aby mama wysyłała go po takie zakupy! Jest to po prostu następna część przygód małego Maksa. Jeżeli podobały się Wam dwie poprzednie, na pewno z przyjemnością zasiądziecie go gry. Nie wspomniałem jeszcze, że nasze przygody urozmaica moc dźwięków i kilka ciekawych "muzyczek", okazuje się również, że Maks to prawdziwy poliglota. Może mówić po angielsku, niemiecku i po

To jeszcze nie wszystko. Parasol poczęstował nas również bajką pod tytułem "Królewna Śnieżka i siedmiu jaśków". Pomyłka zamierzona, bo też i scenariusz bajek jest zupełnie pokręcony...

Gra to w zasadzie trzy bajki: o królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach, o Czerwonym Kapturku oraz o Jasiu i Małgosi. Każda z bajek może przebiegać zwyczajnie i zakończyć się szczęśliwie.

Może się jednak zdarzyć, że Czerwony Kapturek, zajęty zbieraniem kwiatków, zapomni o biednej babci, siedmiu krasnoludków wypędzi królewnę Śnieżkę z powrotem do lasu, a Jaś i Małgosia będą do końca świata wypiekać ciastka dla Baby Jagi. Może być też tak, że Czerwony Kapturek znajdzie w lesie chatkę z piernika, królewna Śnieżka zostanie zjedzona przez wilka, a Jaś i Małgosia zamieszkają z siedmioma krasnoludkami w ich maleńkim domku. Od uczestników gry zależy, jak potoczą się losy bajkowych postaci. Lektor co jakiś czas zadaje pytanie, czy bajkowa postać na pewno ma się zachować w taki, a nie inny sposób. Bajki opowiedziane są w dwóch językach: polskim i angielskim. Grafika i animacje zostały dopieszczone w każdym szczególe. Ciekawe, ciepłe kolory scenerii i postaci znakomicie uzupełniają wartką, nietypową i nieliniową akcję. Osobiście nawarzyłem Czerwonemu Kapturkowi kufel kwaśnego piwa, a królewnie Śnieżce narobiłem bigosu, ale zabawa daje mnóstwo satysfakcji. Pozostaje mi tylko, zaprosić do gry. Maks i inne bajkowe postacie czekają na Was...

ANDRZEJ SITEK

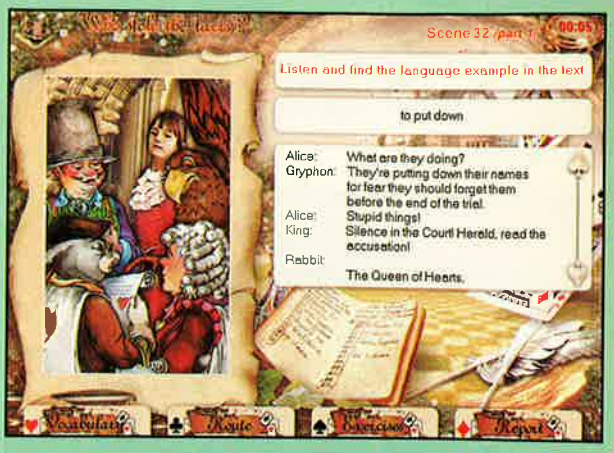
Producent:
PARASOL multimedia
Dystrybutor:
PARASOL multimedia
tel. (091) 230261
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Angielski w krainie czarów

Niezwykły, nowatorski, pełen polotu - nie są to wszystkie zalety, którymi można opisać program do nauki języka angielskiego o nazwie „Alice in Wonderland". Jest on jedyny w swoim rodzaju, dopracowany do najdrobniejszych szczegółów, zrealizowany w pełni profesjonalny sposób, oferujący odlotową grafikę i wysokiej jakości podkład dźwiękowy. „Alice in Wonderland" zwiastuje nową klasę programów edukacyjnych łączących doskonałą zabawę i wydajną naukę. Zapewne dziwny się wyda tytuł programu. W końcu „Alicja w krainie czarów" Lewisa Carrola w niczym nie sugeruje programu do nauki języka obcego. Otóż to! Przewrotna realizacja jest pułapką i zasadzką na osobnika mającego wstręt do nużącego wkuwania słówek i przyswajania reguł gramatycznych. Zainteresowany tytułem i kolorową okładką z czystej przekory odpali program... i na długie godziny wsiąknie pochłonięty jego bogactwem.

Alicja.... jest komputerową opowieścią opartą na znanej każdemu książce Lewisa Carrola. Podążając śladami naszej bohaterki Alicji poprzez krainę czarów w praktyczny sposób uczymy się języka angielskiego trenując: wymowę, słuchanie, pisanie i formułowanie poprawnych stylistycznie zdań. Kurs jest dlatego tak bardzo skuteczny, gdyż naprawdę łączy naukę z zabawą. I nie jest to bynajmniej zabawa dla przedszkolaków. Książki Carrola cieszą się tak dużą popularnością, ponieważ są czytane przez szerokie grono czytelników w różnym wieku. Są one po prostu uniwersalne i pełne podtekstów. Natomiast kurs jest przeznaczony dla uczących się na poziomie średniozaawansowanym i zaawansowanym oraz dla wszystkich tych, któż chcieliby podszlifować i wzbogacić swoje umiejętności językowe.

Podpowiedzi jak obsługiwać „Alicję.." oraz słownictwo są przedstawione co prawda, przynajmniej w wersji, którą posiadamy, w języku rosyjskim. Poza tym wszystko, jak na porządny kurs przystało, jest po angielsku. W sumie więc nie ma większych przeciwwskazań by korzystali z niego ludzie nie znający rosyjskiego. Tych zaś, którzy mają awersję do rosyjskiego lub dostają uczulenia na jego dźwięk, zachęcam do przełamania oporów. Naprawdę warto - gdyż jest to jeden z najlepszych komputerowych kursów z jakimi dane mi było się zetknąć. Żeby nie wypaść z rytmu postaram się zaserwować kolejną garść pochwał. Oto wrażenia, które towarzyszyły mi podczas pierwszego uruchomienia programu. Zapewniam przy tym, że jestem odporny na „zabójczą" grafikę w trybie SVGA i speeche (choć jeszcze nie tak dawno gra z digitalizowaną mową stała na panteonie). Dzisiaj praktycznie każdy program oferuje grafikę w wysokiej rozdzielczości i dobrej jakości muzykę. Ten jednak ma oprawę audiowizualną doskonałą w swojej klasie. Na początek o grafice. Twórcy program nie poszli na łatwiznę kompilując kilka mniej lub bardziej udanych zdjęć. W „Alicji.." mamy do czynienia z genialnym collagem fotografii i rysunków. Pomimo dużej kolorystyki i wielu szczegółów, ekrany są niezwykle czytelne. Trudno powiedzieć z czego wynika atrakcyjność tej grafiki. Na pewno jest specyficzna i niesie ze sobą bajkowy klimat - to trzeba po prostu zobaczyć. Doskonałe grafiki są przeplatane pomniejszymi animacjami - i co ciekawe są one na tyle krótkie, by nie spowalniały pracy i na tyle długie, by było na czym zawiesić wzrok. Dla przykładu wybór opcji programu odbywa się poprzez najechanie kursorem na karty do gry, na których zabawia nas animowany Joker. Całe szczęście brak jest sekwencji wideo - możemy być pewni, że dane na tym krążku są treściwe. Oczywiście tak jak nie ma dymu bez ognia, tak też nie ma efektu bez muzyki. Krótko mówiąc - jest doskonała. Idealnie pasuje do kolejnych ćwiczeń. Jeśli ktoś posiada kartę z syntezą Wave Table, to zaręczam, że nie będzie ściszał muzyki. Teksty angielskie są mówione przez doskonałych lektorów posiadających oprócz dykcji umiejętności aktorskie. Zapis dźwiękowy to oczywiście 16 bitów. Jasne jest, że grafika i dźwięk to nie wszystko. Pora przedstawić zamysł przyświecający twórcom Alicji. Otóż podzielili oni całą opowieść na około 50 scen, z których każda pełni rolę oddzielnego Unitu - zestawu ćwiczeń językowych. Każda scena zawiera mówioną wersję fragmentu opowieści, zadania utrwalające zawarte w niej słownictwo oraz struktury zdaniowe. Zabawę zaczynamy na ekranie zawierającym trasę, którą podążała Alicja. W sumie składa się z kilkunastu miejsc, do których trafia bohaterka. Dalej są one podzielone na poszczególne przygody, czyli właśnie sceny. Kursorem wybieramy interesującą nas scenę lub rejestrujemy siebie jako nowego użytkownika i zaczynamy od samego początku. Ta druga opcja jest o tyle lepsza, że pozwala na zapisywanie osiągniętych przez nas wyników. Tak czy inaczej wybierając scenę przenosimy się do baśniowego i z lekka zakręconego świata czarów. Bez zbędnych ceregieli pojawia się ekran graficzny informujący nas w co aktualnie wdepnęła Alicja. Może to być na przykład spotkanie z ogrodnikami przed pałacem Królowej. Po prawej stronie ekranu znajdziemy listę siedmiu ćwiczeń - jest to standardowy układ każdego unitu. Założeniem programu jest praktyczna nauka języka. Oznacza to, że uczymy się naśladując teksty pisane przez mistrza. Nie ma tutaj suchych reguł i sztywnych modeli gramatycznych. Jest za to pisanie, mówienie i powtarzanie. Jak



powiedziałem, każda scena składa się z siedmiu oddzielnych ćwiczeń. Najważniejsza jest część wprowadzająca - Listening Comprehension. Naszym zadaniem jest uważne odsłuchanie fragmentu przygód Alicji. Najczęściej jest to dialog pomiędzy kilkoma osobami, chociaż w późniejszych unitach zdarzają się również fragmenty narracyjne. Tak czy inaczej ma się wrażenie uczestniczenia się w słuchowisku radiowym - każda postać przemawia charakterystycznym dla siebie głosem i akcentem. Aby ułatwić sobie zrozumienie, możemy włączyć opcję wyświetlania tekstu na ekranie. Pogrubioną czcionką będą zaznaczone idiomy i słowa, które będziemy trenowali w kolejnych ćwiczeniach. Po odsłuchaniu fragmentu odpowiadamy na pytanie sprawdzające ogólne zrozumienie tekstu. Drugim ćwiczeniem (choć niekoniecznie musimy się trzymać tego porządku) jest Language Focus. Tutaj koncentrujemy się właśnie na przyswajaniu struktur językowych. W pierwszej kolejności wyszukujemy podane zwroty w tekście. Dzięki temu etapowi zapamiętujemy nie tyle pojedyncze zwroty co zwroty używane w pewnych kontekstach i sytuacjach. Następnie ćwiczymy wpisywanie zwrotów - ten etap służy utrwalaniu umiejętności pisania (wiadomo, że pamięć mówiona i pisana to nie to samo - możemy umieść powiedzieć, lecz nie potrafimy tego właściwie napisać). W ostatnim ćwiczeniu tej serii uzupełniamy zdanie o poprawną formę danego zwrotu. Wstukanie złej litery oznajmia nam dźwięk kukułki. I co ciekawe nie irytuje on, lecz pomaga w nauce. Bardzo interesujące jest ćwiczenie Sentence Composition. Z danej sceny wybieramy sobie jedną lub kilka występujących w niej postaci - będą oni granymi przez nas aktorami. Uruchamiamy czytanie sceny. W momencie, gdy nadchodzi nasza kolej, z fragmentów zdania musimy ułożyć pełną wypowiedź naszego aktora. Ćwiczenie to niezwykle dobrze utrwala zwroty. Następne ćwiczenie to Jigsaw Reading. Różni się ono od poprzedniego tym, że zamiast zdań układamy chronologicznie całe dialogi. W miejsce poszczególnych słów mamy tutaj kwestie podzielone na pojedyncze zdania. Praktycznie po zakończeniu tych czterech ćwiczeń powinniśmy znać całą scenę na pamięć! Ćwiczenie piąte to Vocabulary Training - niestety nieprzydatne dla osób nie znających języka rosyjskiego. Do znaczeń angielskich dobieramy napisane po rosyjsku. Ostatnie ćwiczenia służą opanowaniu czytania i mówienia tekstu. Skimming Reading to znajdowanie w tekście zdań mówionych przez lektora. Conversation Activity - nauka czytania dowolnych fragmentów tekstu za lektorem. Podsumowując musiałbym od nowa wymienić wszystkie zalety „Alicji w krainie czarów". Nie zrobię tego, aby ktoś nie pomyślał, że zostałem opłacony. Dla tych, którzy czytają tylko końcówki artykułów jeden komentarz: gdybym miał wybierać następcę EuroPlusa, to mój wybór padłby na „Alicję".

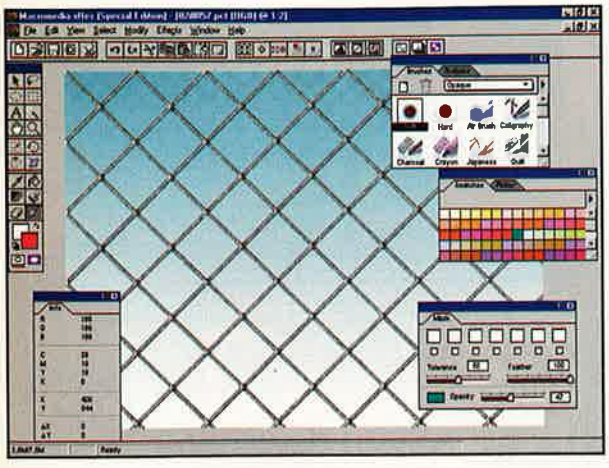
ExMescalito

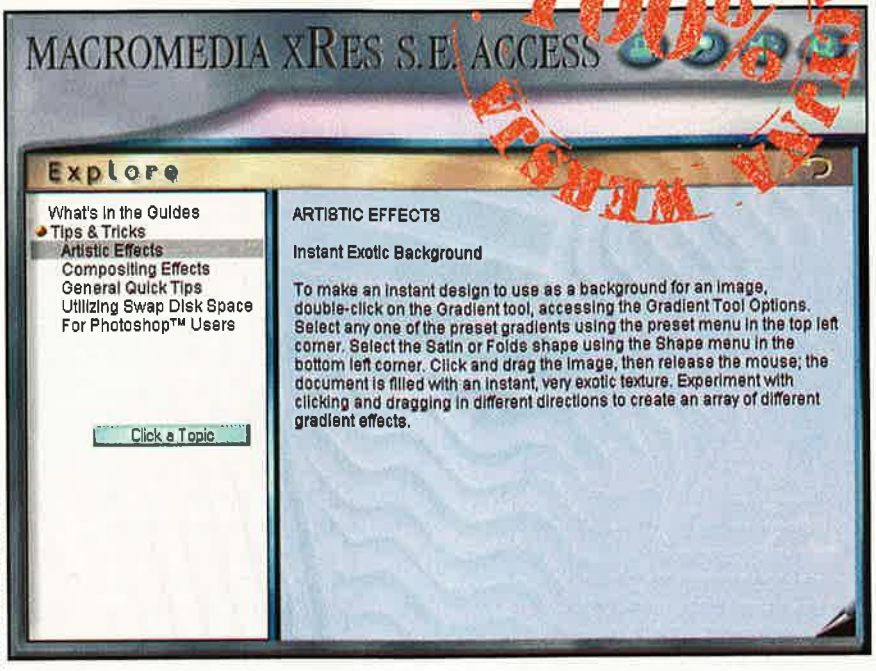
Producent:
New Media Generation
Dystrybutor:
New Media Generation
tel. (095) 9038095
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.x, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

seR-x

NA CD NUMER 12

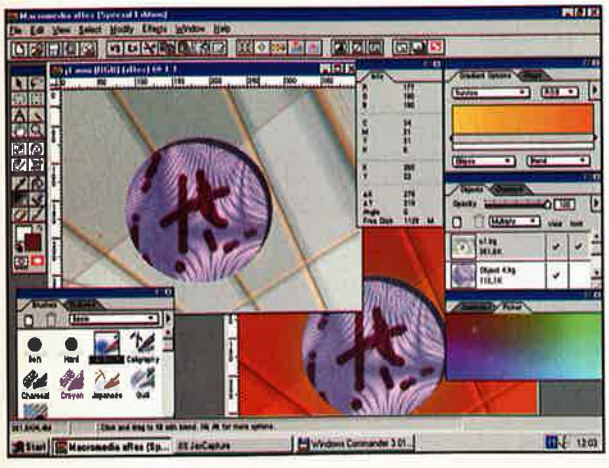
PEŁNA KOMERCJA 100% WERSJA



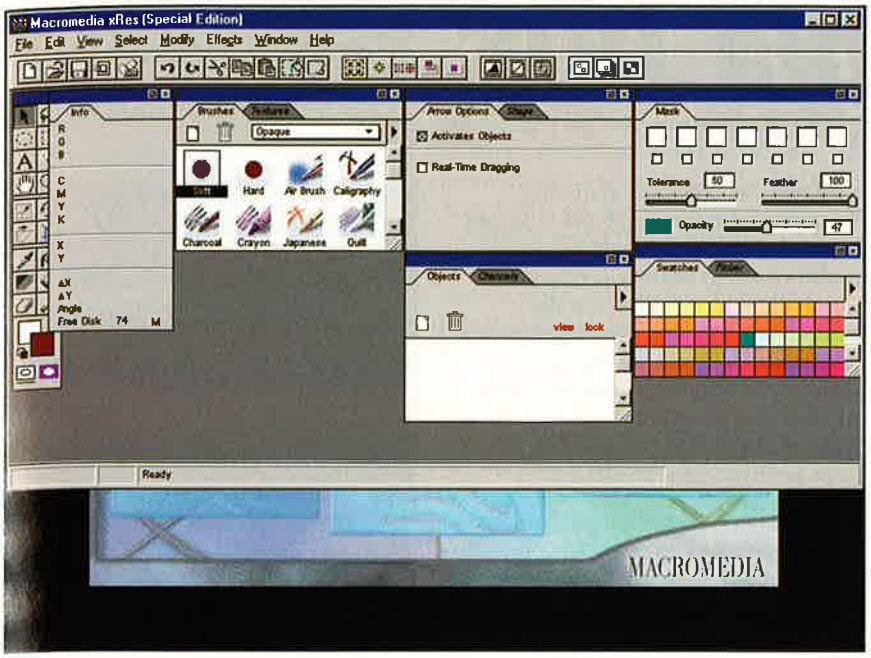


Macromedia dokonuje ostatnimi czasy prawdziwej ofensywy na rynku oprogramowania komputerowego. Jej produkty znajdują uznanie w wielu dziedzinach informatycznego świata, takich jak projektowanie stron WWW, kreowanie multimedialnych prezentacji, tworzenie gier, grafika wektorowa. Programem xRes firma zamierza podbić rynek aplikacji służących do przetwarzania obrazów. Czy operacja zakończy się powodzeniem? Na tym polu niezwykle mocną pozycję tradycyjnie utrzymuje Photo Shop - zatem sprawa jest niezwykle trudna.

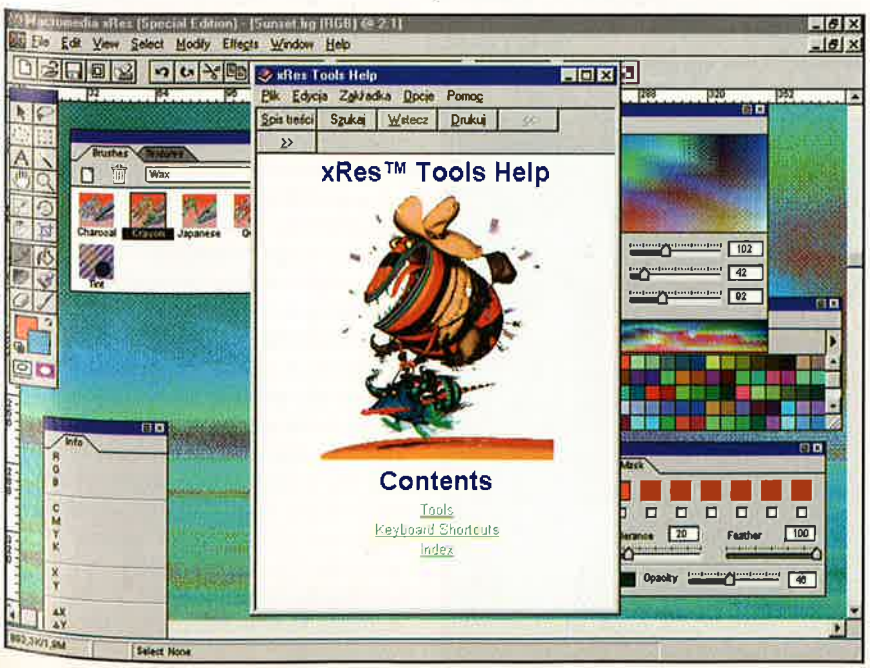
No cóż, wydaje mi się, że Adobe na razie może spać spokojnie. Nie znaczy to wcale, że xRes jest programem słabym - przeciwnie, sprawia wrażenie narzędzia



o dużych możliwościach i profesjonalnym zastawie opcji, jednak do konkurowania z samym mistrzem to jeszcze za mało. Szczerze mówiąc, nie sądzę by Adobe (o ile oczywiście nie padnie ofiarą jakiegoś kataklizmu) kiedykolwiek oddała prymat w tej dziedzinie - zbyt mocno wyprzedziła konkurencję. Dodatkowo o powodzeniu Photo Shopa przesądza ogromna ilość rozmaitych plug-inów, zestawów filtrów oraz innych dodatków oferowanych zarówno przez samą Adobe jak i niezależnych producentów. No, ale nie o Photo Shopie miałem mówić. Jeszcze raz podkreślam: xRes jest naprawdę dobrym programem, w niektórych punktach nawet bardzo dobrym. Podobnie jak większość aplikacji Macromedii dysponuje wygodnym interfejsem, ułatwiającym, a nie utrudniającym (jak to ma miejsce w niektórych produktach konkurencji) obsługę programu. Podstawowym elementem tego interfejsu jest paleta narzędzi zawierająca wszystko to, czego potrzebujemy do pracy. Oprócz niej na ekranie widzimy liczne palety pomocnicze, które podzielone są z kolei na strony dostępne za pośrednictwem zakładek. W nich użytkownik ma szansę określić własności narzędzi, wybrać aktywne kolory oraz dokonać innych ustawień lokalnych (dotyczących tylko wybranego narzędzia) lub globalnych (związanych z całym projektem lub warstwą). Szczególne miejsce zajmuje pole zapewniające dostęp do poszczególnych warstw (oczywiście xRes oferuje warstwowy model obrazu - to znaczy umożliwia składanie projektu z wielu

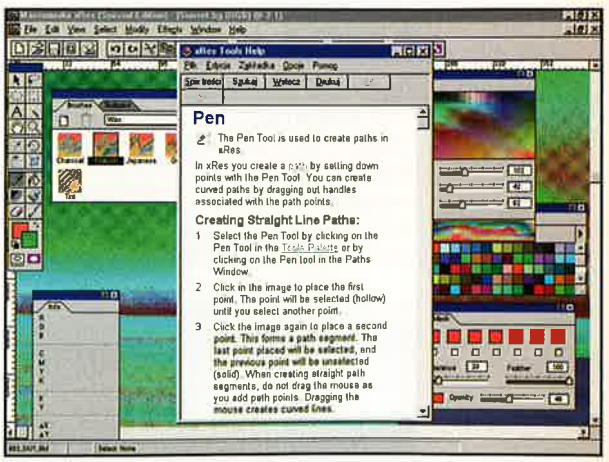


przeźroczystych, lub nie, płatów "folii", co stwarza przed użytkownikiem ogromne możliwości, lecz wymaga również szczególnego stylu pracy - odpowiednie zdefiniowanie warstw i ich kolejności jest często połową sukcesu), a także poszczególnych kanałów barwnych włącznie z maskami. Rozmaitych kontrolek może pojawić się na ekranie mnóstwo (można co prawda niektóre wyłączyć), w związku z czym na małych monitorach (14, 15 ") praca będzie w znacznym stopniu utrudniona. No cóż, jeżeli ktoś pragnie zajmować się profesjonalnym image processingiem, musi raczej pomyśleć o większym monitorze. Istotnym udogodnieniem jest to, że po wybraniu narzędzia automatycznie "odgrzebywana" jest z gąszczu kontrolek ta, która pozwala na określenie jego parametrów. Ogromne wrażenie zrobiła na mnie szczegółowość, z jaką można kontrolować własności narzędzi. Doskonale widać to na przykładzie pędzla, który posiada przytłaczającą liczbę trybów pracy a z każdym z nich związana jest oddzielna lista parametrów. Czasami trudno się w tym wszystkim połapać, jednak mniej zaawansowany użytkownik może korzystać z gotowych, predefiniowanych pędzli dostępnych za pośrednictwem osobnej palety. Takie rozwiązanie sprawia, że żmudne ustawianie wszystkich własności konieczne jest tylko w wyjątkowych sytuacjach - zazwyczaj wystarczy wybierać gotowe narzędzia symulujące działanie rozmaitych przyborów malarskich. Autorzy programu zastosowali gotowe zestawy predefiniowanych elementów także w innych punktach xResa. Proszę zwrócić uwagę chociażby na świetny zestaw wypełnień gradientowych czy grupę filtrów. W tym miejscu zwraca uwagę niezbyt imponująca szybkość działania



filtrów - w tej dziedzinie bezkonkurencyjny jest sharewareowy program Paint Shop Pro. Nie muszę chyba dodawać, że będziemy mogli skorzystać z licznych opcji służących do modyfikacji kolorów, położenia obiektów, ich wycinania, obracania, skalowania, przenoszenia obiektów pomiędzy warstwami czy całych warstw do przodu lub do tyłu. Pod tym względem program nie odstaje od standardu. Właściwie ostatnie zdanie może służyć za podsumowanie niniejszej recenzji - xRes jest dobrym narzędziem w swej dziedzinie, zdolnym zadowolić większość użytkowników (zarówno profesjonalnych jak i amatorów), a jego pech polega na tym, że istnieje w tej samej klasie konkurent nie do pobicia. Bardzo przepraszam, znów powtórzę jego nazwę - Photo Shop.

X-WO-KNAJ



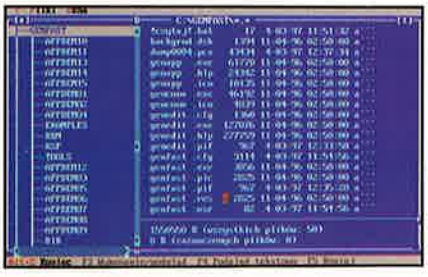
Producent:
Macromedia
Dystrybutor:
Macromedia Polska
tel. (022) 479462
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

RADość dla DOS

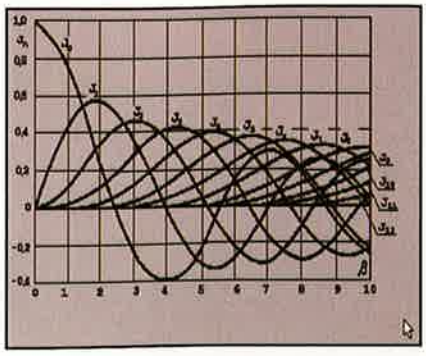
Swego czasu zarówno w CDA (wcześniej), jak i w PC-S (trochę później) pisaliśmy o wizualnym języku programowania (RAD) Delphi. W wersji 2.0 posiadał on praktycznie wyłącznie zalety, a tylko dla co poniektórych wadą mogłoby być wymaganie przez niego systemu Windows 95 lub NT, co niestety podnosiło wymagania sprzętowe. Dla tych, którzy nie dysponowali odpowiednim sprzętem pozostał stary DOS i Turbo Vision- jedyna obiektowa biblioteka z kompilatorów Borlanda (Pascal, C++) która odciążała odrobinę programistę zajmującego się tworzeniem interfejsu dla aplikacji (menu rozwijalne, okna itp.). Tymczasem na naszym rynku pojawiła się aplikacja (na dodatek polskiego autorstwa), która w stosunku do Turbo Vision zrobiła milowy krok w kierunku RAD. I na dodatek jest to program polskiego autorstwa: Genfast.

Zasada działania Genfasta jest prosta dla każdego, kto uprzednio słyszał o idei RAD. Na początku dysponujemy obszerną biblioteką gotowych funkcji, oraz komponentów wizualnych i opracowanie GUI (Graphic User Interface- graficzny interfejs użytkownika) ogranicza się do wyboru myszą odpowiedniego komponentu i kliknięciu nim w odpowiednie miejsce na formularzu. Tak robi się to w Windows już od dawna (od czasów Visual Basica). Tradycję tą kontynuuje Delphi, Borland C++ Builder oraz Optima C++ (jeden z najnowszych kompilatorów tego typu). Tymczasem nie słyszałem jeszcze o tego rodzaju aplikacji dla DOSu. Dlatego też do Genfasta zabrałem się z prawdziwą przyjemnością. Niestety zapomniałem o jednym. Do biblioteki graficznej Windows (tej która odpowiada za kształt i wygląd okien, ikon i pasków przesuwających) wszyscy przyzwyczajali się od ośmiu lat i jej używanie dla każdego jest wygodne, tymczasem twórcy Genfasta z braku obowiązującego standartu byli zmuszeni do stworzenia własnego i w związku z tym z wygodą jest jakby troche gorzej. Podejrzewam jednak, że po pewnym czasie można się przyzwyczaić.

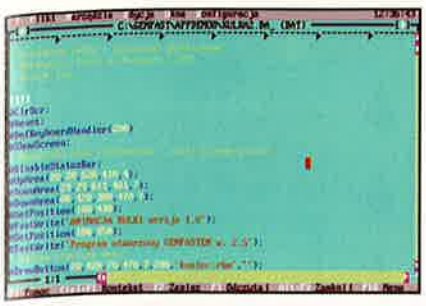
Genfast jak na DOSowy pakiet RAD dysponuje zadziwiająco dużymi możliwościami. Oprócz standartowych, takich jak tworzenie skalowanych okien, ikon, przycisków (buttons) z "animowanymi" (dwustanowymi) obrazkami, zwykłych przycisków Genfast posiada również obszerną bibliotekę gotowych funkcji do wykorzystania w naszej aplikacji. Biblioteki mają tą zaletę, że wywoływanie np. funkcji oddtwarzania modułu wymaga wyłącznie

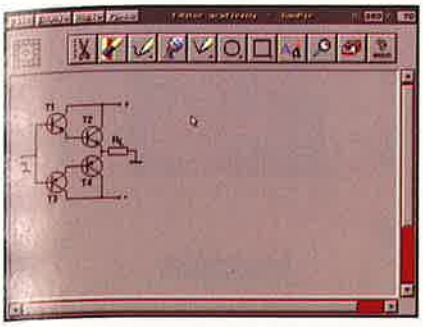


podania nazwy funkcji odtwarzającej, a następnie nazwy (i ewentualnie ścieżki dostępu) modułu. O modułach wspomniałem nieprzypadkowo, bowiem wśród wielu funkcji bibliotecznych Genfasta znajduje się właśnie funkcja do odtwarzania modułów i WAVów (ten ostatni format zwykle uważany jest przez



początkujących programistów za czysto Windowsowy, a tymczasem można go odtwarzać pod DOSem). Oprócz tego warta nadmienienia jest funkcja, która odtwarza animacje w formacie FLI. Format ten posiadają między innymi animacje tworzone w popularnym programie 3D Studio. Co prawda w zamyśle autorów Genfast przeznaczony jest dla szkół, a żadna polska szkoła nie pozwoliłaby sobie na zakup 3D Studio (3D Studio MAX kosztuje około 12 000 zł) ale pomysł jest dobry, gdyż być może sytuacja ta kiedyś się zmieni, a poza tym warto przewidywać rzeczy, które wydają się nieprawdopodobne-to jedna z podstawowych zasad marketingu. Wielką zaletą Genfasta jest to, że możemy w nim używać funkcji napisanych w assemblerze. Istnieje tylko jedno ograniczenie (raczej udziwnienie), a mianowicie plik asemblerowy musi mieć rozszerzenie SYS. Do pakietu dołączony jest kompilator assemblera, tak więc, jeśli ktoś takowego nie posaida, nie będzie pozbawiony możliwości wykorzystania funkcji asemblerowych. Dużą zaletą Genfasta jest stosowanie angielskiego nazewnictwa w funkcjach bibliotecznych. Bez obrazy poloniści, ale rodzimy język w terminologii komputerowej zwykle przyprawia o dreszcz obrzydzenia (w jednym z podręczników informatycznych autor uparcie nazywa katalogi "skorowidzami"- zrozumiałem, o co mu chodzi dopiero, gdy użył sformułowania "podskorowidz"). Tymczasem np. "SetDefaultColors()" na pewno musi ustawiać domyśne kolory, czego domyśli się każdy progreamista. Po prostu angielskie standarty są wręcz obowiązujące, a poza tym dzięki nim możemy bez problemu porozumiewać się z zachodnimi programistami, co w epoce "globalnej wioski" ma duże znaczenie. Poza tym programów anglojęzycznych jest więcej i jeżeli przyzwyczaimy się np. do kombinacji ALT+X (eXit- wyjście z programu), to trudno będzie przywyknąć do polskiego ALT+W (Wyjście). To tyle o zaletach, teraz pora na wady:





Po pierwsze grafika: Genfast obsługuje wyłącznie 16 kolorowe bitmapy (BMP) oraz 16 i 256 kolorowe PCXy. Pomijam już wektorowy standart samego genfasta, gdzie dysponujemy całymi dwoma (!) kolorami. Co prawda można temu zaradzić dokładając funkcję asemblerową, gdzie sami ustawimy sobie podpowiednią paletę, ale po pierwsze wymaga to znajomości struktury formatu graficznego, a poza tym jest o wiele mniej wygodne. Na całym świecie używa się (w DOSie) trybów VESA dysponujących o wiele większą ilością kolorów. Pomijam już rozdzielczość. Rozumiem, że twórcy programu chcieli, by nie miał wysokich wymagań sprzętowych, ale mogli zostawić taką możliwość dla kogoś, kto dysponuje odpowiednim sprzętem. Najgorzej jest z samym interfejsem: do wyboru jest paleta 16 kolorów (niezmienialna- w właściwym programie możemy ustawić własną paletę, ale tu nie), a każdy z nich świadczy o wyjątkowym braku gustu.
I teraz pora na największą wadę programu. Jest nią (pochwalony przeze mnie za angielską składnię) język EasyGen, którego używamy w programie. Jak już zaznaczyłem intencją autorów było stworzenie programu edukacyjnego i łatwego w użyciu, a tymczasem EasyGen to język oparty na przetpotopowym Basicu. Instrukcje typu GoTo mogą przyprawić o zgrozę, a jeszcze kod dzielony jest na tzw. strony numerowane kolejnymi liczbami i istnieją instrukcje skoku do danej strony, nie ma natomiast programowania obiektowego, a procedury i funkcje jest dość trudno stworzyć. Nie można tego nazwać ani wygodnym, ani łatwym, ani tym bardziej edukacyjnym. Do tego "celem ułatwienia" (jak napisano w instrukcji) każda instrukcja programu musi zaczynać się znakiem @, by odróżnić ją od komentarzy. jeśli już stosować to rozwiązanie, to dlaczego nie wyróżnić w ten sposób komentarza, instrukcje zostawiając w spokoju, co jest przyjęte we wszystkich popularnych językach? Niestety nie są to jedyne braki: każda instrukcja musi zaczynać się w pierwszej kolumnie (nie ma wcięć, co ogranicza czytelność programu). Na dodatek zmienne mogą być wyłącznie jednoliterowe, i w dodatku wyłącznie od A do L (nie ma mowy np. o zmiennej "wynik", a nawet 'W", a wyniki przechowywane w zmiennej np. "F" nie ułatwią czytelności kodu). Najgorsze jednak pozostawiłem na koniec: GenFast nie posiada kompilatora, a tylko interpreter.

Pora podsumować recenzję. Jest to dość trudne, gdyż Gefast jest w połowie programem nowej generacji lat dziewięćdziesiątych (projektowanie RAD, funkcje do obrazu, dźwięku i animacji, gotowe procedury obsługi myszy), a w połowie sięga niechlubnej tradycji przełomu 70 i 80 lat ("Basicopodobny język" z absurdalnie ograniczoną ilością zmiennych, mała ilość kolorów, rzężący speaker itd.). Poza tym nawet polskie litery obsługujemy niezgodnie ze standartem, gdyż najpierw musimy wcisnąć klawisz ALT, później go puścić (!), a dopiero wtedy nacisnąć odpowiednią literę. Autorzy zapowiadają windowsową wersję Genfasta jeszcze na ten rok, być może będzie to tam zmienione, ale na razie niestety równowaga wad i zalet nie uczyni z Genfasta języka doskonałego. Mimo wszystko należy się jednak pochwała za pionierski krok. Początki bywają trudne, a poza tym tragiczny Genfast z pewnością nie jest.
W dziesięciopunktowej skali spokojnie dostałby pięć punktów bez naciągania drętwą gadką w stylu "polski produkt".

KRZYSZTOF KALISZEWSKI

Producent:
XWydawnictwo Lynx-SFT
&RangelSoft
Dystrybutor:
Wydawnictwo Lynx-SFT
tel. (022) 256122
Minimalna konfiguracja:
386, 1 MB RAM,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena: ✆

CO PROGRAM POTRAFI ?
- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

Polonistę możesz zamówić telefonicznie lub udać się do naszych dystrybutorów w całej Polsce:

Basta	KATOWICE
Daiva	ŁÓDŹ
HMS Computer	OPOLE
Techland	PARCZEW
Avalon	RZESZÓW
Avax	WARSZAWA
O.K.W. Elektronika	WARSZAWA
Mark-Soft	WARSZAWA
Mirage	WARSZAWA
Exe	WROCŁAW
Valdico	WROCŁAW
Marmet Interplay	ZABRZE

Polonista INTENSYWNY KURS JĘZYKA POLSKIEGO

Cena detaliczna (wysyłkowa)

FATERBIT Agencja Informacyjno-Handlowa
Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B.Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

© 1996 Fatebit D.Dudek dtp Darek Tomanik

Po prawej w głębi: Chcesz poznać drakulę, nauczyć się języka angielskiego? - Teraz masz okazję.

W poprzednim numerze CDA miałem okazję zapoznać Was z grupą programów przeznaczonych do nauki języka angielskiego - LANGMaster. W artykule tym nasza uwaga skoncentrowana była na podstawowej pozycji z tej serii - multimedialnym słowniku LANGMaster Collins COBUILD. Nadszedł czas, aby z nieco bliższej odległości przyjrzeć się kolejnej langmasterowej aplikacji. Oto przed nami LANGMaster READERS - multimedialny zbiór podręczników dla początkujących i zaawansowanych.

Ta aplikacja, podobnie zresztą jak pozostałe produkty z tej serii, również współpracuje z w/w multimedialnym słownikiem języka angielskiego. Jest to o tyle istotne, że każde nowo poznane słowo może być natychmiast odnalezione w tymże słowniku, dzięki czemu nasza wiedza zostaje natychmiast wzbogacona o ważne dane na jego temat. Nowych słów natomiast będzie wiele, gdyż podręczniki, które posłużą nam do nauki

Opowieść pełna słów

NA CD NUMER 12

angielszczyzny, zawierają krótkie, lecz treściwe pod względem nowego słownictwa nowelki, które posłużą nam za materiał treningowy. Podręczniki te oparte są na książkach edycji Heinemann Guided Readers, angielskiego wydawnictwa Heinemann Ltd. i w obu wersjach (elektronicznej i papierowej) tworzą komplet. Forma klasyczna to tylko samo opowiadanie, natomiast na krążku znajdziemy podręcznik w pełnym tego słowa znaczeniu. CD, oprócz samego opowiadania (1 CD - 1 opowiadanie), zawiera różne zestawy ćwiczeń na nich opartych. Ci z Was, którzy mieli już okazję zetknąć się z jednym z produktów z tej serii, nie będą zaskoczeni budową menu głównego i dostępnymi tam opcjami, gdyż te są standardowe dla wszystkich programów z tej grupy. A zatem również i tutaj mamy możliwość skorzystania z opcji RE-WISE, czyli specjalnie opracowanej metody przyswajania nowego słownictwa. Opcję tę opisywałem dokładniej w odcinku poprzednim, a zatem wszystkich zainteresowanych odsyłam właśnie do niego. My tymczasem powróćmy do naszych opowieści, które posłużą nam za materiał do wzbogacania naszego słownictwa. Każda z nowel opracowana jest nie tylko w formie pisemnej, ale również w postaci ścieżki dźwiękowej. Jak w przypadku słownika, tak i tutaj, teksty czytane są przez angielskich lektorów, zaś jakość nagrań stoi naprawdę na

najwyższym poziomie. Jest to bardzo ważne, gdyż kładziony jest tutaj duży nacisk na ćwiczenia prawidłowej wymowy, a zatem posiadanie wysokiej jakości wzorca jest niezwykle istotne. Korzystając ze specjalnie do tego celu zaprojektowanej opcji, możemy nagrywać własny głos, a następnie porównywać go z oryginałem - to znacznie pomaga w dokonaniu oceny postępów. To rzecz jasna dopiero początek treningu, ponieważ dalej zostajemy poddani kolejnym testom. Mamy między innymi możliwość poznania znaczenia i pisowni nowych słów. Bez względu na to, jakim językiem władamy na co dzień, bez problemu rozszyfrujemy poszczególne słowa, gdyż ich znaczenie wyjaśnione jest za pomocą obrazków. Następnie, jeśli czujemy się na siłach, możemy posłuchać wybranych dialogów, postarać się je zrozumieć i w końcu przyporządkować im jedną z widocznych na ekranie scen lub odpowiedzi. Kombinacji jest kilka i muszę przyznać, że naprawdę działają, użytkownik w krótkim czasie przyswaja sporą ilość materiału - sprawdziłem to na własnej skórze. Nad naszymi poczynaniami czuwa bez przerwy nasz osobisty, elektroniczny nauczyciel - Dr LANG, który praktycznie krok po kroku oprowadzi nas po wszystkich opcjach programu, zapozna z każdym ćwiczeniem, podczas pracy będzie radził nam, co mamy robić - wszystko jest na tyle jasne, że pogubić się w tym naprawdę nie sposób. Gdy w końcu uznamy, że nowopoznany materiał, został przez nas przerobiony w dostatecznym stopniu, możemy przejść do dalszej części opowiadania - tj. zażyczyć sobie odtworzenie kolejnego rozdziału naszej opowieści. Czytaniu towarzyszą ilustracje przedstawiające sceny z opowiadania, natomiast pod nimi widoczny jest odczytywany tekst, czyli wszystko na swoim miejscu - pozostaje tylko słuchać, obserwować i przyswajać. W każdej chwili możemy przerwać ćwiczenia lub czytanie i przejść do innej części programu, np. słownika lub metody RE-WISE. Gdy seans dobiegnie końca, przechodzimy do kolejnych ćwiczeń i tak aż do zakończenia opowieści i przyswojenia całego materiału w niej zawartego. Gdy skończymy jedną z nowelek, mamy do dyspozycji kilka następnych, więc nie ma mowy o nudzie - tutaj nauka naprawdę jest przyjemnością. Tym bardziej, że podczas zdobywania wiedzy spotkamy się z klasyką literatury, wymienię chociażby Portret Doriana Graya Oscara Wilde'a czy też Myszy i Ludzie Johna Steinbecka. Pozytywne wrażenie sprawia również grafika, opcje zaprojektowane są estetycznie, prosto, lecz funkcjonalnie.

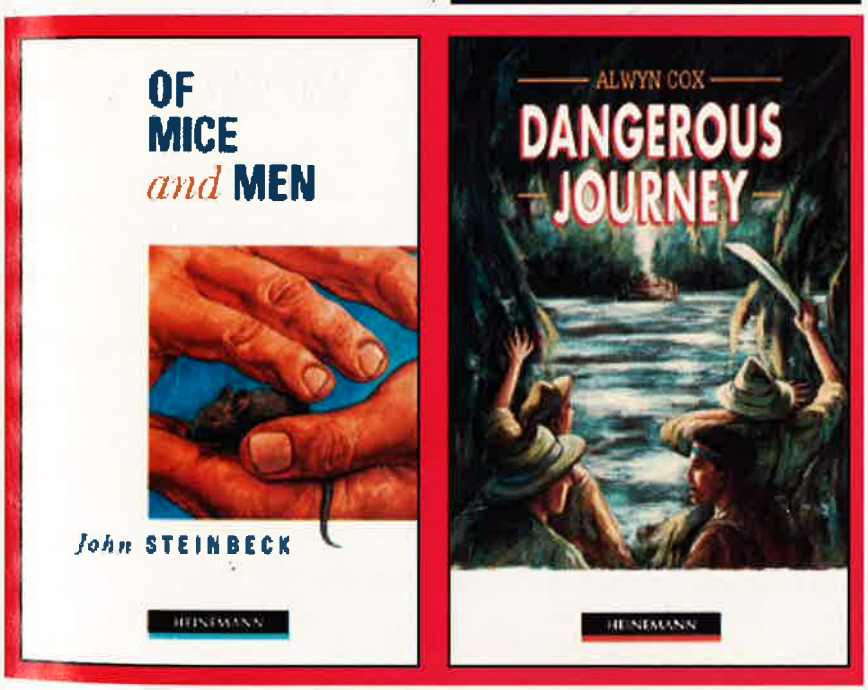
Z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że mamy do czynienia z produktem wysokiej jakości, który na dzień dzisiejszy niewielu ma konkurentów, mogących pochwalić się podobną klasą.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Wielka nagroda

W dniach od 8 do 11 kwietnia 1997 roku odbyły się w Poznaniu Międzynarodowe Targi Elektroniki, Telekomunikacji i Techniki Komputerowej Infosystem, lub, jak kto woli - International Fair of Electronics, Telecommunication and Computer Engineering. Na tej jednej z największych imprez tego typu w Europie nasi przyjaciele od Langmastera otrzymali ten oto, prestiżowy Złoty Medal. Na ich stoisku w piątek panował istny festiwal radości, który przeplatał się z potężną falą zainteresowanych Langmasterem. A nie mówiłem, że o tym programie będzie, wbrew niektórym niedowiarkom, naprawdę głośno?!

U góry: Przygoda z językiem - w przypadku słowa te nabierają specyficznego znaczenia.

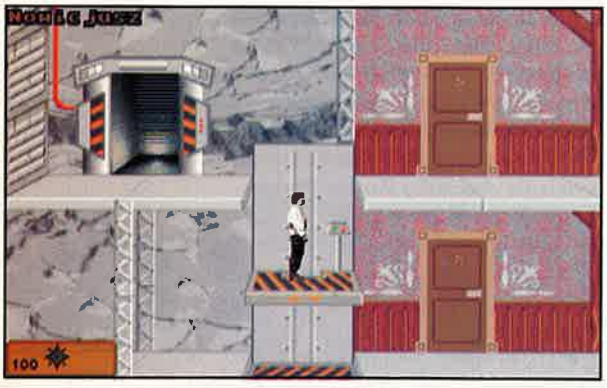


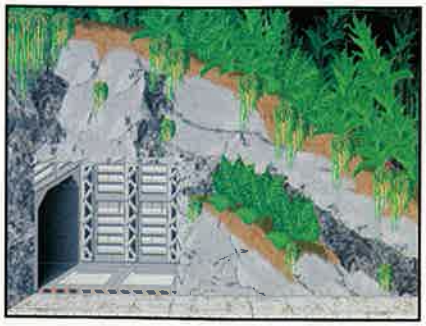
Producent:
Heinemann ELT/Dr. Lang Group
Dystrybutor:
DD Komputery
tel. (022) 662687
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows 3.x, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: 311,00 zł

BIG cyc

Gra B.I.G. jest tworem z Polski rodem. Jeżeli macie ochotę na powalającą dawkę przemocy, możecie spokojnie zacisnąć opaskę uciskową na szyi i zaserwować sobie prosto w tętnicę B.I.G., czyli Bardzo Interesującą Grę.

B.I.G jest grą platformowo-zręcznościową, przygotujcie się więc, że zawodowe odruchy mordercy będą musiały współdziałać ze świetnie wyrobionym nadgarstkiem. W B.I.G. nie radzę grać na klawiaturze, bo wszystkie 102 przyciski przybijecie palcami do blatu biurka. Adrenalina wali po oczach, co dobrze świadczy o grze, jednak masakra nie jest najwyższego lotu. Dzieje się tak za sprawą słabiutkiej grafiki i przeciętnych animacji. Postać głównego bohatera, jego przeciwników, jak i całej reszty żelastwa, które można spotkać na drodze, to niestety słabe i nieciekawe "atrapy". Kanciate, smutne jakieś takie, szare "ludziki", które poruszają się jak połamane na wietrze strachy na wróble, odstraszają od gry. Nie lepiej sprawa wygląda z teksturami i mapowaniem obiektów. Zaraz przypomniały mi się





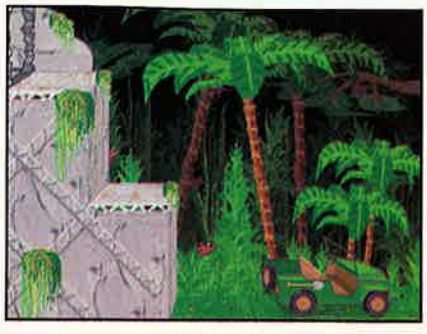
stare dobre czasy i nieprzespane noce, gdzieś około 1984 roku. Szkoda jednak, że na takie właśnie wspominki naszła mnie chętka po spotkaniu z produkcją Usera. Na pociechę przeczytałem sobie instrukcję i nagle się zasmarkałem: okazało się, że gierka posiada całkiem rozbudowaną fabułę, a co najciekawsze - wszystko świetnie "trzyma się kupy" i po kilkudniowej jeździe na najwyższym biegu skruszałem dokumentnie. Przypomniałem sobie również, że gra nie jest jeszcze ukończona i można oczekiwać, że wiele się w niej zmieni (o czym zresztą autorzy dokładnie informują). Wydaje się więc, że możemy jeszcze poczekać z końcową oceną... a na razie po prostu napiszę co i jak.

Zanim rozpoczniesz i wyruszysz na trasę, dobrze zastanów się nad określeniem poziomu gry. Jeżeli zdecydujesz się na "nowicjusza", niekończące się granaty i amunicja pozwolą Ci na demolkę i rozsadzenie wszelkich napotkanych struktur. Nie jest to jednak wyrafinowna zabawa i na pewno szybko się znudzi. O wiele ciekawszy jest Free Mind. Na tym poziomie gra przypomina raczej przygodówkę. Należy tu pamiętać, że Twoim celem jest dojście do końca układu, a nie zniszczenie wszystkiego i że wiele etapów można przejść tylko dzięki pomysłowości a nie brutalnej sile. Nie będzie to łatwe i zdrowo się nagłowisz, ponieważ na drodze stanie cała "rodzinka" brzydali, którzy chcą skrócić Cię o głowę (dosłownie). Kroczący Robot Bojowy, Robot Ciekłometaliczny, Kołowy Robot Bojowy to niebezpieczni i inteligentni przeciwnicy, którzy wyślą w sam środek Twojej głowy gorący granat lub rakietkę. Może się również zdarzyć, że jakiś natręt (Pracownik Techniczny) wyciągnie zza pleców wielgaśny miecz i dosłownie skróci Cię o wyrostek wystający z barków. Broni jest mnóstwo. Ilość i różnorodność "inhalatorów" to plus dla gry. Scenariusz na najwyższym poziomie trudności pozwala przeżyć (lub nie) odlotową rozwałkę z elementami strategii. Skorzystasz z dyktafonu, pogadasz przez radio, itd. Dużo ciekawych urządzeń w lokacjach (teleportacja, taśmociągi, zapadnie, piła tarczowa!, przełączniki kodowane, terminal komputerowy itd.) to również zaleta. Do scenariusza nie można mieć zastrzeżeń, wydaje się, że jest on mocną stroną B.I.G. Jednak jeżeli macie ochotę usłyszeć podkute buciory, które wybijają rytm na metalowych chodnikach, jak również zęby, tudzież trybiki robotów; jeżeli chcecie posłuchać granatów nad uchem i wizgu rakiet samonaprowadzających - spróbujcie się zmierzyć z B.I.G...

ATUSITO GORO

Producent:
Free Mind/User
Dystrybutor:
User
tel. (012) 668854
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 89,00 zł



Demoniczna harmonia

W PRODUKCJI

Raven Software - ✆ (0044) 1712694569

Co ma ze sobą wspólnego strzelaniny FPP i fantasy? Wiadomo - Heretic, Hexen (podtytuł gry to Beyond Heretic) i Witchaven. O tym ostatnim nie ma co pisać, bo ani przyjemny, ani szybki nie był, a to dość nudny. Natomiast dwie pierwsze gry były interesujące. Charakteryzowało je kilka wspólnych cech. Mianowicie były ona autorstwa Raven Software, oferowały podobny, specyficzny klimat (fantasy) i wykorzystywały engine Dooma. Tymczasem minęło już kilka lat, na miejsce Dooma pojawił się Quake, a o konkurencyjnej grze fantasy nie było słychać. Do czasu. Oto niedługo pojawi się Hexen 2: gra oparta na engine Quake'a, ale tak jak w przypadku poprzedniej części, będzie obszerniejsza i utrzymana w charakterystycznej konwencji. Jaki będzie klimat - widać na screenach: mroczne średniowiecze, gotyckie budynki, gargulce, kusze i miecze, demony itd, czyli tak, jak w jedynce, ale o niebo (a może piekło) ładniej i wreszcie w pełnym 3D. Teraz pokrótce omówmy poszczególne elementy składowe gry.

Grafika jest odjazdowa. Quake'owy engine nie oznacza Quake'owych tekstur - te, które zobaczymy w Hexen 2 prezentują się chyba efektowniej od dzieła id. Co do potworów, to trudno powiedzieć. Są świetne, ale w Quake'u też takie były. Takie same będą zapewne możliwości sieciowe (limit graczy) oraz wymagania sprzętowe. To ostatnie napawa optymizmem, gdyż taki Unreal ma chodzić już wyłącznie na MMX-ach. To wszystko jednak betka. Najciekawsze będzie teraz. Uwaga: W Hexen 2 będziemy mieli do dyspozycji 36!!!! (słownie - trzydzieści sześć) różnych broni do wypróbowania w trzydziestu etapach. Na dodatek, jak zapewne pamiętacie, Hexen charakteryzował się dużą ilością skomplikowanych zagadek - było tam więcej myślenia niż strzelania, a niekiedy trzeba było po uruchomieniu odpowiedniej konfiguracji przycisków powrócić np. z czwartego etapu na pierwszy. Według zapowiedzi tak samo ma być w drugiej części. Na razie jedyne, co możemy zobaczyć, to zapowiedzi, filmy i obrazki, ale wnioskując z tego, co już jest dostępne (a co wskazuje na stopień zaawansowania prac), Hexen 2 pojawi się całkiem niedługo. Zapowiedzi mówią o drugim kwartale '97, ale możliwe też, że tradycyjnie premiery doczekamy się w okolicach gwiazdki. Niemniej jednak w dalszym ciągu jest to optymistyczna informacja, bowiem do tego czasu możemy się jeszcze cieszyć Quake'em, zwłaszcza, że w naszym magazynie przygotowujemy już specjalne "Quake-kompendium" (później możemy przerzucić się na Hexena). Ciekawe tylko, czy gra będzie udostępniała swoją wersję Quake C (języka programowania, dzięki któremu można robić z produktem Johna Romero i spółki prawdziwe cuda). Jeżeli tak, to rok 98 możemy mieć z głowy, Unreala zostawiając milionerom z MMX-ami. Przy okazji będziemy mieli okazję pobawić się w proroków-hazardzistów. Możemy się chyba założyć, że średnia ocen procentowych z zachodnich czasopism będzie oscylować w granicach 95-98%. Jestem gotów postawić w takim zakładzie swoje P 166 i dołożyć skrzynkę piwa.

Na razie niestety nic więcej nie można powiedzieć. W skrócie wygląda to tak: będzie piękniej, trudniej, przyjemniej, efektowniej i wolniej (na P 75). Pozostaje czekać i mieć nadzieję (ktoś już to kiedyś napisał).

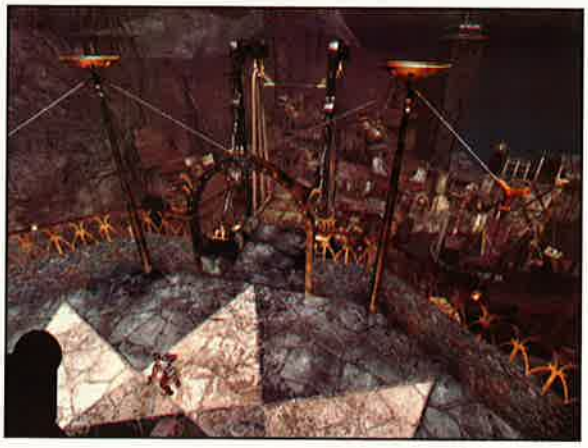
CORNHOLIO

Kraina mroku

O Dark Earth pisaliśmy już w połowie zeszłego roku, kiedy gra była dopiero w powijakach. Warto było jednak zaznaczyć jej istnienie, a to ze względu na rewolucyjną (podobno) technikę, jaką miano zastosować przy jej produkcji, jak również wyniki pracy programistów i grafików. W chwili obecnej, gdy prace nad grą są już na ukończeniu, warto przypomnieć, czego możemy się spodziewać.

Przede wszystkim grafika: w przeciwieństwie do producentów amerykańskich, pracujących zwykle na komputerach Silicon Graphics, Dark Earth w całości tworzone jest na PC - w programach 3D Studio i Softimage (ten ostatni jest rewolucją na rynku grafiki 3D, bodajże większą niż 3D Studio MAX). Atrakcji wizualnych przygotowano nam całkiem sporo i wyjątkowo starannie. Miałem okazję widzieć obiekt siatkowy głównego bohatera: tysiące face-ów z najbardziej szczegółowymi detalami. Wiadomo, że w samej grze będzie to ograniczone do rozsądnych liczb (postać składająca się np. z 3000 face-ów animowana w wybranym przez gracza kierunku

poruszałaby się z prędkością pół klatki na sekundę), ale i tak robi kolosalne wrażenie. Do tego należy dodać doskonałe wręcz tła (również "fully 3D rendered") oraz efekty mgły, cieniowania i dynamicznego śledzenia światła. Te ostatnie są szczególnie ważne, a to ze względu na fabułę - drugi, ale nie mniej ważny powód, dla którego warto się zainteresować produktem Kalisto (twórcy z Bordeaux przeszli spod skrzydeł Mindscape'a na "własny garnuszek" - o kolejnych projektach Kalisto już wkrótce!). Otóż świat Dark Earth to nasza Ziemia po trzystu latach. Oczywiście w międzyczasie dotknięta została katastrofą, co jest nagminne w scenariuszach gier, na tym jednak kończy się sztampowość, bowiem w Dark Earth nie było wojny nuklearnej, biologicznej ani najazdu obcych, których pełno jest w wielu strategiach, przygodówkach itd. Powtórzona została natomiast sytuacja sprzed milionów lat, która spowodowała (w teorii) wyginięcie dinozaurów: Ziemia zderzyła się z meteorem, na wskutek czego atmosfera planety przestała przepuszczać promienie słoneczne. A ściślej - promienie te przenikały tylko gdzieniegdzie - na bardzo małych obszarach, tylko tam przeżyły grupki ludzi - 98 procent populacji zginęło. Pozostali przez okres 300 lat cofnęli się w rozwoju do poziomu średniowiecza. Niedobitki podzieliły się na dwie grupy - część z nich to czciciele Boga Słońca, którzy pobudowali twierdze - "Stalities", skonstruowane tak, by broniąc ich przed najazdami z zewnątrz skupiały również jak największe ilości światła; pozostali "rozbitkowie" zajęli się czarną magią i szerzyli przemoc na cały świat. Główny bohater, jeden z Kapłanów Słońca, zostaje wskutek pochopnej decyzji skażony złem. Teraz musi wygrać wyścig z czasem i uleczyć się, zanim zmieni się w bestię. Fabuła jest dość interesująca - świadczy o tym fakt, że już powstaje serial oparty na pomyśle gry, a jeden z zachodnich recenzentów prorokuje również ukazanie się fabularnego RPG, komiksów i kreskówek nawiązujących do "filozofii Dark Earth". Trzeba przyznać, że na mnie również pomysł ten zrobił wrażenie, co nie było łatwe, gdyż tysiące przeczytanych książek i setki gier zdążyły już uodpornić mnie na najdziwniejsze pomysły. (Jedyną fabułą, która ostatnio przypadła mi do gustu była ta z Dragon Lore 2, a odnośnie książek - Tarot autorstwa Piersa Anthony'ego. Pozostałe w większości bywają wtórne i nie wnoszą nic nowego). Tutaj Dark Earth należy się duży plus. Najwyższy czas wspomnieć o rekwizytorni i "rzucić" garścią liczb.



Tutaj nie będzie już tak pięknie: 50 lokacji, 400 ujęć kamery, 80 postaci w 3500 animacjach, dwie godziny digitizowanej mowy - robi wrażenie, ale... Ecstatica 2 ma 1000 lokacji. Różnica kolosalna. Tyle, że Dark Earth wygrywa rozbudowaną fabułą i nielinearnym scenariuszem. Zresztą może ma to zapowiadać Dark Earth 2? Na razie wszyscy cierpliwie czekamy na "jedynkę". Podejrzewam, że na 100 % znajdzie się ona na liście najlepszych gier roku 97. Na razie pozostaje tylko podziwiać piękną (nawet nie doskonałą - po prostu piękną) grafikę i skreślać dni z kalendarza w oczekiwaniu na premierę. W chwili obecnej zapowiadane jest kilka wersji językowych - w tym oczywiście angielska, francuska, niemiecka, a nawet włoska, hiszpańska i japońska (nie na darmo Nicolas Gaume z Kalisto długo ostatnio przebywał w Japonii). Czekamy.

LORD YABOL

Producent:
Kalisto entertainment
Dystrybutor:
Mindscape
tel. (0044) 1444246333
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Konflikt

Golgotha, gra dziejąca się w roku 2048, w świecie po nuklearnej katastrofie, jest hybrydą strategii oraz zręcznościowej symulacji czołgu. Twoje zadanie jest jasne jak słońce - zniszcz bazę wroga, zanim on zniszczy Twoją. W trybie "single player" przeciwnik dysponuje jedną bazą (podobnie jak Ty), naturalnie w "multiplayer" problem komplikuje się proporcjonalnie do ilości uczestniczących w rozgrywce graczy. Wiadomo jeszcze tyle, że będą tak kampanie, jak i odrębne misje, niestety brak jakichkolwiek informacji dotyczących ich ilości.

W bazie dysponujesz specjalizowanymi budowlami, umożliwiającymi konstrukcję rozmaitych typów pojazdów bojowych, uzupełnianie amunicji i naprawę (pojazdu, którym się poruszasz) oraz obronę przed nacierającym wrogiem. Wraz z kolejnymi misjami ilość i jakość budynków (oraz pojazdów) systematycznie rośnie. Gdy gra wielu zawodników, masz od razu dostępne wszystkie zdobycze technologii.

Maszyny bojowe dzielą się na kilka typów: czołgi - ciężko opancerzone i silnie uzbrojone, aczkolwiek niezbyt szybkie. Pojazdy inżynieryjne służą głównie do przejmowania wyspecjalizowanych budowli wroga (budowle takie są niezniszczalne, mogą tylko zmienić właściciela). Kolejnym typem są maszyny o potężnej mocy niszczącej, przeznaczone do konkretnego zadania: niszczenia centrum dowodzenia wrogiej bazy. Dysponujesz też samobieżnymi wyrzutniami rakiet, które choć łatwe do zniszczenia w bezpośrednim starciu, potrafią zdemolować wrogie siły, będąc poza zasięgiem rażenia większości oddziałów. Jednostki te kontrolujesz w sposób zbliżony do gier RTS, tzn. obserwujesz je na mapie i w dowolnej chwili wydajesz im odpowiednie rozkazy. Tu uwaga: nie możesz tworzyć w dowolnym momencie improwizowanych grup oddziałów, łącząc wybrane jednostki (jak np. w Red Alert czy Warcraft). Grupy, którymi dowodzisz

mają stały skład, który ustalamy już w momencie ich produkcji (np. grupa X to 2 czołgi + 2 pojazdy inżynieryjne). Ty sam poruszasz się w SuperCzołgu (SuperTanks), posiadającym miażdżącą przewagę w sile ognia nad wszystkimi wrogimi maszynami (karabiny maszynowe, działo, kierowane pociski rakietowe), ale nie ciesz się za bardzo, bo nie jest to maszyna niezniszczalna. Ponadto masz limit amunicji, którą musisz uzupełniać w swojej bazie. Utrata SuperCzołgu jest bardzo bolesna - możesz wprawdzie zakupić nowy egzemplarz, ale jego cena jest rujnująca. Sterujesz nim za pomocą klawiatury (jak w każdej grze FPP), z możliwością zmiany punktu widzenia (FPP, SPP). O grafice w Golgotha można powiedzieć z czystym sumieniem, że jest zadziwiająca. Raz, że ma swój nieco posępny i charakterystyczny klimat. Dwa, że trójwymiarowe teksturowane obiekty (w trybie jazdy SuperCzołgiem), z praktycznie niewidoczną pikselozą i dużą ilością detali, muszą wzbudzić uznanie. Gra "chodzi" szybkością 30 "ramek" na sekundę (fps), w rozdzielczości 640x480 w true colorze, choć tu wylewam na Wasze głowy kubełek zimnej wody - trzeba komputera wyposażonego w "dopalaną" kartę graficzną (i Pentium powyżej 120 Mhz) - inaczej będziemy podziwiać tylko efektowny slideshow. Posiadacze słabszych maszyn muszą zadowolić się true-colorem w low-resie, jednak wtedy nie należy spodziewać się szczególnie olśniewających widoków. Warto za to zwrócić uwagę na filmową, aranżowaną symfonicznie i efektowną muzykę. Golgotha wydaje się dobrym pomysłem dla ludzi lubiących nieskomplikowane symulacje i totalną destrukcję.

OGRE

Producent:
Dot Com, Inc.
Dystrybutor:
Dot Com, Inc.
tel. (001) 8006845666
Minimalna Konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

LANGMaster® Nauczy Was angielskiego!

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

Aby zamówić dowolny pakiet LANGMastera, wystarczy zadzwonić lub wysłać fax.

Skorzystaj z okazji! Składając zamówienie powołaj się na:

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

a otrzymasz specjalne ceny:

LM Starting Version (1xCD) 25 zł
kolekcja demo wszystkich 13 tytułów, materiały informacyjne w formie elektronicznej

LM READERS (1xCD) 99 zł
do wyboru 1 z 12 kursów j. angielskiego, razem 12 płyt CD!

LM READERS Pack (4xCD) 295 zł
zestaw 4 płyt CD z kursami - komplet z danego poziomu

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD) 365 zł
multimedialny słownik j. angielskiego 283 000 nagranych słów, 40 000 haseł, 30 000 przykładów, 76 000 sekwencji, 50 godzin dźwięku - rewelacja!

LM Starter Kit (5xCD) 615 zł
najpotężniejsze narzędzie do nauki j. ang.: słownik + zestaw kursów

Do każdego pakietu komplet podręczników - gratis! Najlepszy zakup!

Zamówienia należy kierować do:

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego

ul. 11 Listopada 85
26-600 RADOM
tel./fax: (0 48) 442-36
(0 48) 360-80-91

Sprzedaż wysyłkowa 5% taniej!

Ekonomiczna wojna

NA CD NUMER 12

RTS - te trzy literki dla jednych są najbardziej uwielbionymi na świecie, a dla innych wprost przeciwnie. Dzieje się tak dlatego, że od pewnego czasu pojawia się wiele strategii dziejących się w czasie rzeczywistym (RTS - Real Time Strategy). Tytuły takie jak Warcraft czy Command & Conquer sprawiły, że ten gatunek gier stał się bardzo popularny. Tak bardzo popularny, że każda chyba firma chce wypuścić produkt tego typu. Część osób się z tego cieszy, a część uważa, że to nie ma sensu, bo producenci powtarzają tylko pomysły i nie ma jak stary, ale jary Warcraft II. Od razu przyznaję się, że należę do tej drugiej grupy i dla mnie jedyne słuszne tytuły to Red Alert oraz słynne dzieło Blizzarda. Oczywiście nie przeszkadza mi to w oglądaniu najnowszych produkcji w tej dziedzinie, w nadziei, że pojawi się tytuł wybijający ponad inne.

Ostatnio miałem okazję pogrywać w gierkę Enemy Nations firmy Winward Studios. Jest to RTS, z akcją dziejącą się w odległym czasie i przestrzeni, ale trochę innego typu niż RA czy Warcraft II. W Enemy Nations postawiono dużo mniejszy nacisk na stronę militarną, albo może inaczej - jest tu więcej ekonomii i dyplomacji. Nasza strategia działania zdominowana jest przez rasę, jaką sobie wybierzemy. Niektóre spośród dwunastu przedziwnych (no... może jeden jest normalny) gatunków po prostu wymuszają agresywny sposób gry. Aspekt militarny, choć nieco zepchnięty na dalszy plan, nie

został w EN potraktowany po macoszemu, więc miłośnicy czystej akcji nie będą rozczarowani.

Od strony wizualnej program prezentuje się przyzwoicie. Duże, ładnie wykonane obiekty naziemne i pojazdy mogą się podobać (co trudno powiedzieć o paskudnej piechocie). Inna rzecz, że te piękne maszyny, prosto z myjni, mają czasami tendencje do dziwnych przeskoków w miejscu. To znaczy widać samochód od przodu i nagle raptem już z boku, chociaż autorzy przewidzieli płynny obrót.

Dźwiękowa strona EN prezentuje się okazale. W ciekawy sposób została zrobiona muzyka. Nie jest to jakiś gotowy kawałek, tylko swoista składanka. W zależności od tego, co się dzieje, muzyka zmienia się, dopasowując się do aktualnego rozwoju fabuły. Oczywiście poszczególne kawałki przechodzą w siebie bardzo płynnie, więc wrażenie jest doskonałe. Natomiast odgłosy... Hmm, jeśli jeszcze nie grałeś w tę grę, proponuję podłączenie karty muzycznej do wzmacniacza i podkręcenie go do sporej głośności. Szok gwarantowany... I to w sensie pozytywnym. W czasie tworzenia koloni naprawdę można się poczuć jak na budowie. Odgłosy silników spalinowych zagłuszają praktycznie wszystko. Razem z grą powinny być sprzedawane ochraniacze na uszy takie, jakich bardzo mądrze nie stosuje większość polskich robotników drogowych.
To tyle na temat grafiki i dźwięku, czas na epitafium. Tfuu co ja wygaduję.
Epitafium to zwykle smutna sprawa,

a tymczasem z Enemy Nations nie jest tak źle. Nie przebija ona według mnie hitów, które wymieniłem wcześniej, ale jest na pewno gierką wartą zainteresowania. Dobra grafika, niezły dźwięk. Początkowo może wydawać się trochę skomplikowana, ale rozbudowany help, dobrze zrobiony manual i misje treningowe szybko wprowadzą Cię, drogi czytelniku, w odpowiedni klimat. Tak więc polecam ją tym, którzy lubią, aby gierka zawierała pewną dawkę ekonomii pomieszanej ze strategią.

YASIU

Producent:
Winward Studios/Viacom/Virgin
Dystrybutor:
Virgin
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

LANGMaster® Nauczy Was angielskiego!

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50 godzin dźwięku

40.000 haseł

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

LANGMaster® LEARNING FOR LANGUAGE

Interactive multimedia English teaching system on CD-ROMs

LANGMaster jest całkowicie nowym narzędziem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. System bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób.

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Pakiet LM READERS (1xCD)

Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik

104 zł

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)

Słownik + zestaw 4 kursów
z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek

649 zł

Najlepszy zakup!

Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest w kilkudziesięciu krajach Świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM READERS Pack (4xCD

Zestaw 4 kursów z danego poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników

311 zł

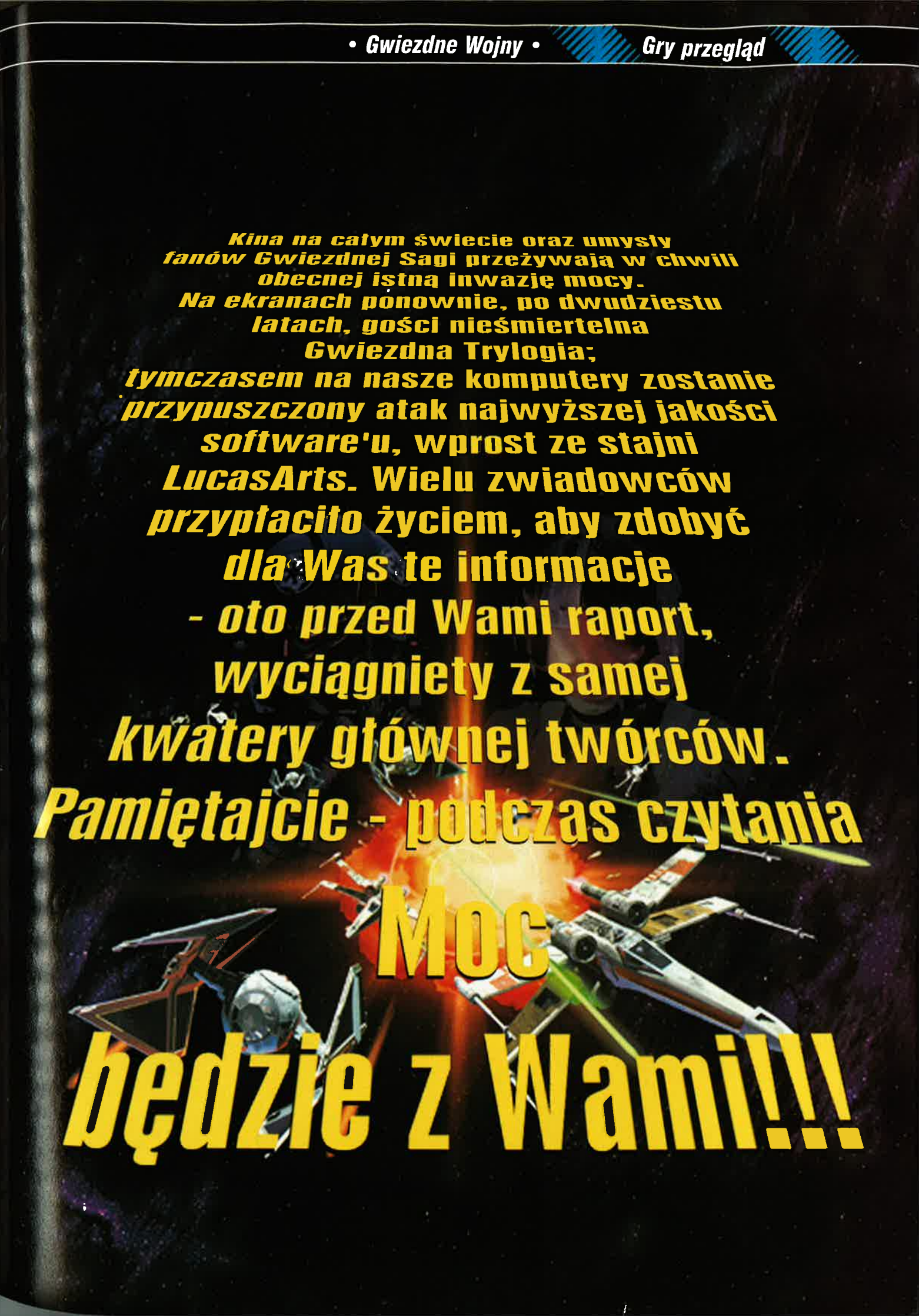
LM Collins COBUILD Student Dictionary (1xCD

384 zł

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia
zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 haseł
30 000 przykładów
50 godzin nagrań
Słownik na płycie CD-RO
oraz w wersji książkowej

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego

Dystrybucja w Polsce: DD KOMPUTERY ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36, http://www.epaonline.
Patnerzy handlowi: CDR Multimedia, ul. Ptasia 2B/27, 65-520 Zielona Góra, tel./fax: (0 68) 26-69-66 wew. 118
ALBION Wrocław, tel.: (071) 44-20-70, 77 w. 237, 225, AMICOTAB Rzeszów tel.: (017) 625-406 w. 422, ARD-SOFT Warszawa, tel.: (022) 863-79-56, (090) 22-78-24, AUTOCONT Cieszyn tel.: (033) 52-47-58, 51-11-75 oraz sieć partnerów AutoCont, CARCADE Invest Warszawa, tel.: (022) 651-55-55, CD Projekt Warszawa, tel.: (022) 25-07-03, DMG Warszawa tel: (022) 620-82-99, 624-03-14, FF Computers Warszawa, tel.: (022) 628-89-81, InfoMedia Wrocław, tel.: (071) 48-93-66, LiComp Warszawa, tel.: (022) 642-27-6
Polish Computers Systems Corp. Kraków, tel.: (012) 130-655, VOBIS Szczecin, tel.: (091) 84-18-92 oraz sieć sklepów Vobis



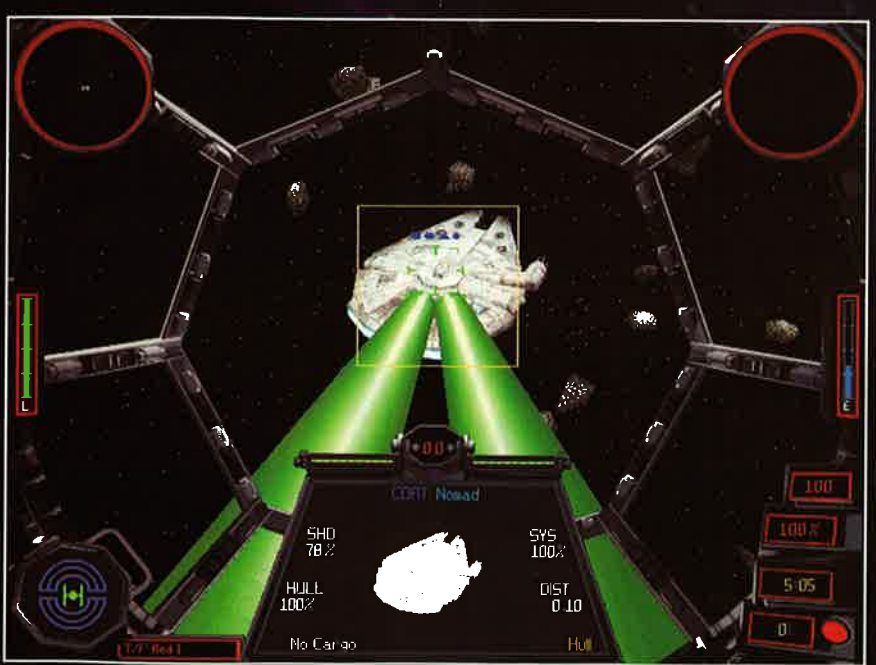
Kina na całym świecie oraz umysły fanów Gwiezdnej Sagi przeżywają w chwili obecnej istną inwazję mocy. Na ekranach ponownie, po dwudziestu latach, gości nieśmiertelna Gwiezdna Trylogia; tymczasem na nasze komputery zostanie przypuszczony atak najwyższej jakości software'u, wprost ze stajni LucasArts. Wielu zwiadowców przypłaciło życiem, aby zdobyć dla Was te informacje - oto przed Wami raport, wyciągnięty z samej kwatery głównej twórców. Pamiętajcie - podczas czytania

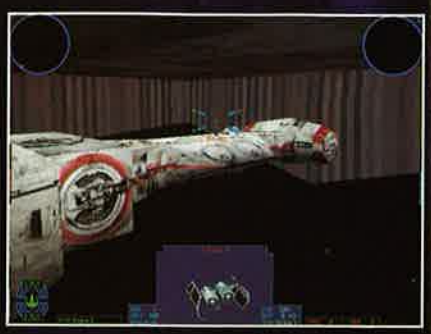
Moc będzie z Wami!!!

Niech moc będzie z Tobą

X-WING VERSUS TIE FIGHTER

Ten tytuł powinien spędzić sen z oczu wszystkim miłośnikom kosmicznych symulatorów, a w szczególności oblatywaczom imperialnych i rebelianckich maszyn, znanych nie tylko z filmu, lecz przede wszystkim z poprzednich wersji tej gry. Mam tutaj oczywiście na myśli takie tytuły jak X-Wing oraz Tie Fighter - oba do dzisiaj zasługują na uwagę. Teraz natomiast nadszedł czas na połączenie obu mocy - efektem jest totalna walka pomiędzy dwoma siłami: dobra i zła. Bitwa rozegra się również w sieci! Grający nareszcie może wcielić się w pilota rebelii i na swoim X-Wingu zaatakować Tie Fightera, pilotowanego przez drugiego użytkownika, wiszącego na przeciwnym końcu kabelka. Sytuacja może być rzecz jasna odwrotna, gdyż można wybrać stronę, po której chcemy walczyć. Ale to dopiero początek! Następny smaczek to walka całych eskadr, gdzie poszczególni piloci-gracze są ze sobą wzajemnie połączeni (w sumie osiem osób). Oczywiście eskadrę przeciwnika mogą również współtworzyć żywi grający - na samą myśl o tym drżą ręce. Podczas walki pilot, czyli grający, ma do dyspozycji system porozumiewania się - zarówno dla pilotów z tej samej eskadry, jak i umożliwiający porozumienie się z wrogiem (wyobrażam już sobie te wiązanki tekstów). Misje z przeznaczeniem do gry w sieci mają być skonstruowane w taki sposób, aby zabawa nie ograniczała się wyłącznie do strzelania i unikania pocisków przeciwnika. Każda akcja będzie wymagała ścisłej współpracy wszystkich członków eskadry - nie będzie miejsca na solowe wojaże w imię męstwa i wyższych idei - gagatkiem, który 'będzie się wychylał' wnet zajmą się działka przeciwnika. Co innego gdy walecznemu idealiście towarzyszyć będzie kilku skrzydłowych, trzymających się swoich rozkazów i osłaniających kolegę ogniem swoich działek - łapiecie bluesa? Przed nami 50 oryginalnych misji, składających się na serię konfliktów między Rebeliantami i Imperium. Wśród nich znajdziemy ciekawe zadania nie tylko dla graczy grupowych, ale również dla pojedynczych wojowników, a jakżeby inaczej! Każdy z pilotów biorących udział w walce w eskadrze, będzie osobno oceniany, tak że nie ma mowy o żadnych robótkach na boku i szwindlach za plecami dowódcy che che. Szczególnie, że dowódca (i nie tylko on, lecz każdy z grających), będzie miał wszystko jak na dłoni, gdyż do dyspozycji grającego oddana zostanie trójwymiarowa mapa terenu, obejmująca swoim zasięgiem cały obszar objęty akcją. I już tradycyjnie przyjdzie nam eskortować konwoje, dokonywać zwiadów, akcji sabotażowych, brać udział w najróżniejszych walkach - nie ma mowy o nudzie. Co się natomiast tyczy grafiki, weterani powinni poczuć się jak w domu, gdyż w nowej wersji programu został użyty ten sam engine, co w wersjach wcześniejszych. Oczywiście znacznie go ulepszono, unowocześniono, zastosowano nowe teksturowanie, mapowanie modeli pojazdów - dzięki czemu te ostatnie, wyglądają identycznie jak na filmie. Zabawie natomiast towarzyszyć będzie oryginalna ścieżka dźwiękowa, tak dobrze znana wszystkim fanom Gwiezdnej Sagi. No i sami powiedzcie - czyż nie brzmi to zachęcająco?





DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Miłośnikom doomostrzelanek, nie muszę chyba przedstawiać tej gry - tytuł mówi sam za siebie. Jeśli podobała się Wam część pierwsza - tą będziecie zachwyceni. Jeśli natomiast nie przypadła Wam ona do gustu, tym razem radzę dobrze się przyjrzeć, bo jeśli tego nie zrobicie, przegapicie wielki hit. Następca sławnego Dark Forces będzie miał to wszystko, czego zabrakło w pierwowzorze. A więc po pierwsze, koniec z samotnością! Tym razem nie zapomniano o sieci - walka ze

szturmowcami imperium nabierze nowego wymiaru. Rozgrywka w sieci podzielona została na trzy rodzaje: walkę totalną (walimy do wszystkiego, co się rusza), walkę grupową (gracze dobierają się w dwie drużyny: Złotych i Czerwonych, a następnie walczą ze sobą), walkę terytorialną - ta może być rozgrywana zarówno przez ośmiu pojedynczych graczy, jak również drużynowo i polegać będzie na penetracji terenu przeciwnika oraz na zdobyciu jego "flagi". Twórcy zapowiadają znaczną poprawę grafiki, teraz całość ma wyglądać jeszcze bardziej realistycznie. Duży udział będzie miał w tym pełnometrażowy film, nakręcony z udziałem żywych aktorów.

Gracz będzie miał okazję oglądać kolejne sceny, które regularnie pojawiać się będą w decydujących momentach rozgrywki i złożą się na kolejne części składowe fabuły gry. Jak poprzednio, tak i teraz gracz wciela się w najemnika - Kyle`a Katarna, człowieka na tyle szalonego, aby zapuścić się w niebezpieczne rejony panowania Imperium i narażać życie w walce z potężnym przeciwnikiem. Tym razem jednak nasz bohater nie będzie sam - Moc będzie razem z nim! Jak się bowiem okazuje, naszego bohatera upodobała sobie ta wszechobecna siła - zwana Mocą, czego efektem będzie ścięcie kilku głów przy użyciu miecza świetlnego. Oczywiście nie nastąpi to tak od razu: w trakcie rozgrywki gracz będzie musiał stopniowo zdobywać kolejne szczeble wtajemniczenia, podążać mistyczną drogą wszystkich rycerzy Jedi, gromadzić moc, aby w końcu, w decydującym momencie użyć jej jako broni ostatecznej. Zadaniem

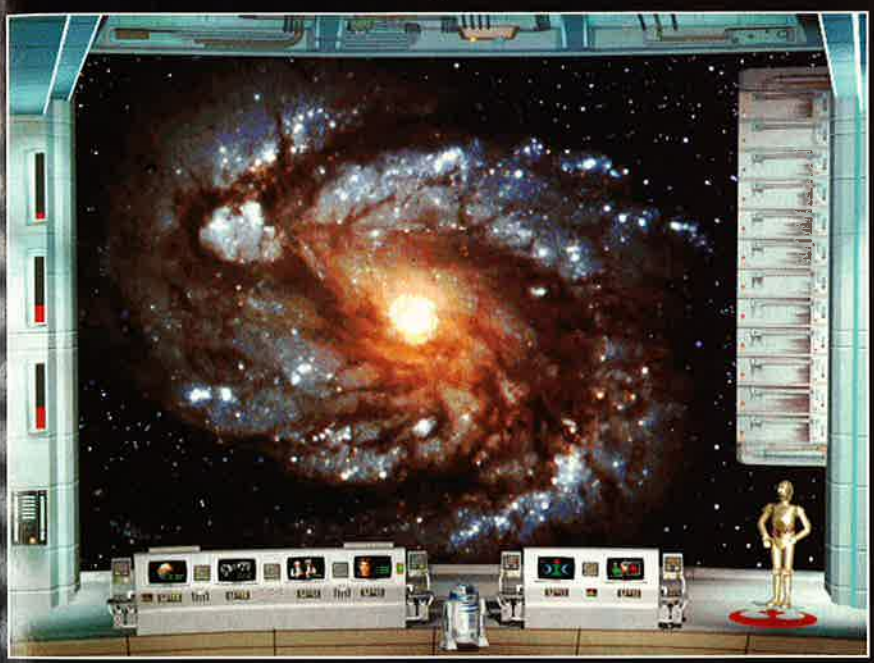
gracza będzie powstrzymanie siedmiu najpotężniejszych rycerzy Jedi stojących po stronie ciemności. Ostateczny wybór będzie należał do Kyle`a, gdyż w decydującym momencie dane mu będzie dokonanie wyboru między dobrem i złem. Jeśli wybierze ciemność - zyska potężną moc, lecz na zawsze pogrzebie swoją szansę na przeobrażenie się w prawdziwego, szlachetnego rycerza Jedi. Jeśli z kolei opowie się po stronie dobra, będzie musiał stoczyć najcięższy pojedynek w swoim życiu. Jedno jest pewne - cokolwiek zrobi, zmieni raz na zawsze całe oblicze galaktyki. Gracz będzie miał do dyspozycji potężny arsenał wszelakiej broni, zarówno tej znanej z części pierwszej, jak i całkiem nowej. Między innymi znajdą się tam pistolety i karabiny laserowe, bomby termiczne, działka oraz wyrzutnie pocisków. Przyznam się jednak, że z tej całej kolekcji nadal najbardziej intryguje mnie miecz świetlny - ach, tak ściąć naczelnemu głowę, eeech. Aby jednak tego dokonać, najpierw trzeba będzie zebrać punkty doświadczenia (moc), które przydzielane są po wykonaniu każdego zadania. No, ale żeby je zdobyć, najpierw trzeba zagrać - do dzieła!

YODA STORIES

Czas na przygodę w trochę innym wydaniu. Ci z Was, którzy mieli okazję swego czasu poznać grę pod tytułem Indy Desktop Adventures, traktującej o przygodach ciekawskiego archeologa, z pewnością już wiedzą, czego można spodziewać się po tej produkcji. Jednak tym razem to nie Indiana Jones będzie naszym chłopcem na posyłki, ale równie dzielny i prawy mąż - Luke Skywalker. Tutaj nie ma żadnych, skomplikowanych zasad, całość to połączenie przygodówki ze zręcznościówką. Bardzo przyjemne połączenie. Zadaniem gracza jest wypełnienie szeregu zadań w najróżniejszych, dobrze znanych z filmu miejscach. Nie tylko miejsca będą znane, ale i występujące tu postacie. Na swojej drodze spotkamy żołnierzy Imperium, dziwne rasy z różnych części galaktyki oraz, rzecz jasna, postacie kluczowe całej opowieści - Księżniczkę, Dartha Vadera, Yodę, Obi Wan Kenobi itd, krótko mówiąc - starzy znajomi z podwórka. Bohater wypełniając swoje misje będzie zbierał najróżniejsze przedmioty, a i użycie broni (nie tylko palnej) nie będzie mu obce. Element zręcznościowy w grze to właśnie i przede wszystkim strzelanie oraz unikanie śmiercionośnych pocisków, wysyłanych przez zakute łby imperialne (mowa o gościach z białymi nocnikami na głowach). Reszta to czysta przygodówka, aczkolwiek podana w nieco uproszczonej, powiedziałbym - klasycznej formie: znajdź, użyj itp. Taka właśnie jest idea Yoda Adventures - ma dać odprężenie, rozbawić gracza bez zbędnego męczenia szarych komórek. Zadania będą trywialnie proste, np. w jednej z części gracz, czyli Luke, ląduje na planecie Dagobah, jego pojazd osiada na bagnie (Imperium Kontratakuje) i wkrótce tonie. Gracz musi odnaleźć Yodę. Takich znajomych scen będzie więcej, a więc nie pozostaje nam nic innego jak wziąć losy galaktyki w swoje ręce. Ale ale, jak szaleć, to na całego - tutaj również nie obejdzie się bez użycia miecza świetlnego i Mocy, jednak aby skorzystać z tego dobrodziejstwa... natury, trzeba najpierw sobie na to zapracować. Naszym poczynaniom często towarzyszyć będą inne, przyjazne postacie, np. blaszany bohater R2D2, który w kilku sytuacjach okaże się bardzo pomocny - mimo, iż zazwyczaj bywa porywczy i ponad miarę bohaterski. Nam również nie zaszkodzi odrobina niekonwencjonalności - jeśli ktoś będzie chciał zaszaleć na własne konto, niech sobie podbije poziom trudności walki - może się okazać, że nawet miecz świetlny nie pomoże. Z kolei niewątpliwie pomocna będzie mapa elektroniczna terenu (którą należy oczywiście najpierw zdobyć), gdyż pewne lokacje będą dobrze ukryte. Zarówno grafika, jak i dźwięk, stoją w tej produkcji na wyrównanym, dobrym poziomie, aczkolwiek są nieco uboższe, aniżeli w pozycjach przedstawionych powyżej. Tak czy owak, producent zapowiada całą serię tego typu gier - czekam z niecierpliwością.

STAR WARS REBELLION

Tutaj z kolei smaczny kąsek dla wszystkich zwolenników strategii w czasie rzeczywistym. Ku chwale Imperium! - bądź też - na złość Vaderowi! Cokolwiek wybierzemy, czeka nas ostre pranie mózgu, gdyż trzeba będzie nieźle kombinować, aby nie dać sobie przetrzepać swojego seksownego tyłeczka. Przed nami ponad dwieście planet do zbadania i... opanowania rzecz jasna (nie samymi badaniami żyje... Imperium).



Rozgrywka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, a więc nie ma obijania się i zwlekania z wydawaniem rozkazów - wróg będzie czujny przez cały czas. Akcja tej gry ma miejsce tuż po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci (Nowa Nadzieja - epizod 4). Obie strony po ciężkiej walce właśnie przegrupowują swoje siły i gotują się do następnych uderzeń. Jaki skutek odniosą te działania? To już zależy od gracza. Od grającego zależy również, jaka taktyka zdobywania nowych terenów zostanie przyjęta - można użyć przemocy lub dyplomacji (czyli przemocy psychicznej che che). Wskazane jest używanie obu tych sposobów jednocześnie, należy tylko znaleźć klucz - która z tych taktyk i w jakich warunkach jest najskuteczniejsza. Reszta sprowadza się do terroryzowania ludności i budowania potężnych baz, czyli: kto silniejszy, ten lepszy. Duże znaczenie w całej tej awanturze będą miały oczywiście floty, gdyż wojna będzie odbywała się przede wszystkim w kosmicznej pustce - która dzięki awanturniczym stworzonkom z całej galaktyki, aż taka znowu bardzo pusta nie będzie. Przyjdzie nam wykonywać najróżniejsze misje, a orężem naszym będą dobrze znane z filmu wojenne zabawki. Misje mają być skonstruowane w taki sposób, aby grający miał kilka możliwości pozytywnego ich ukończenia - do wyboru. I tutaj również gracz spotka się z wieloma znanymi i tymi mniej znanymi postaciami rodem ze świata Gwiezdnych Wojen. Oprócz bohaterów znanych z samej Trylogii, znajdą się tutaj również ci z kontynuacji książkowej - mam tu na myśli serię powieści popełnionych przez Timothy Zahna oraz cykl komiksów Dark Horse. Ponadto będziemy mieli okazję poznać kilka nowych postaci, stworzonych specjalnie do tej gry. Ogółem jest ich 55, w tym 28 dobrych i szlachetnych duszyczek oraz 27 brzydkich, złych facetów, służących potędze Imperium. Zależnie od tego, po której stronie gramy,

aby zwyciężyć, musimy spełnić określone warunki. Jeśli stoimy po stronie Rebelii, trzeba nam będzie wytężyć siły i dorwać najważniejsze postacie wrogiego obozu, czyli Dartha Vadera, Imperatora Palpatine oraz zająć Imperialną stolicę. Gdy natomiast naszym sprzymierzeńcem będzie ciemna strona mocy, wyruszymy na poszukiwanie Luke'a Skywalkera, Mon Mothmy oraz bazy Rebelii. W tej ciężkiej pracy wspomagać Cię będą Twoi agenci C-3PO bądź IMP-22, w zależności od tego, dla której strony będziesz tracił swój cenny czas. Czasu natomiast nie stracisz, jeśli skorzystasz z sieci, gdyż i taką opcję tu przewidziano. A zatem oprócz bardzo ładnej grafiki i dźwięku nasze zmysły cieszyć będzie również przeraźliwy krzyk sąsiada z przeciwka, którego gwiezdna flota roztrzaska się o nasze pociski i pola siłowe. Palce lizać.

Jak widać, oferta CZARODZIEI z LucasArts jest różnorodna i każdy wielbiciel Gwiezdnej Sagi znajdzie tu coś dla siebie. Symulator, FPP, przygodówka z elementami zręcznościówki oraz strategia - wygląda na to, że o niczym nie zapomniano, również o nowych odcinkach Star Wars. Z tego co mi wiadomo, już w przyszłym roku pojawi się pierwszy epizod z nowej Trylogii o świecie Gwiezdnych Wojen (tytuł roboczy - Wojny Klonów). Poznamy w niej wcześniejsze losy naszych bohaterów, wyjaśnionych zostanie wiele tajemnic, a póki co - cieszmy się tym, co jest. Premiery już na dniach, a więc do wszystkich przedstawionych wyżej tytułów jeszcze powrócimy. A tymczasem: NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!!!!

MR JEDI

Seksmisja?!

NA CD NUMER 12

W XXXV wieku ludzkość stworzyła cyborgi bojowe, które wysłano (teleportem) w kierunku odległego systemu gwiezdnego. Po następnych 500 latach cyborgi powróciły (surprise!), by podbić Matkę-Ziemię... Trudno chyba o bardziej oklepaną intrygę. Trzeba jednak przyznać, że doskonale pasuje ona do ogólnego poziomu, który prezentuje RexBlade, jest to bowiem, przynajmniej dla mnie niezły, kandydat na najgorszą grę FPP roku.

Wbrew pozorom nie jesteś jednym z niezłomnych żołnierzy, którzy ruszyli do desperackiej walki z cybernetycznymi najeźdźcami. Przeciwnie - wszystko wskazuje na to, że jesteś jednym z cyborgów. Ziemia w XL wieku wygląda prawdę powiedziawszy dość dziwnie - nie dość, że wszędzie pałętają się panienki w skórzanych kostiumach kąpielowych (i o oczach świecących jadowicie zieloną barwą), z biczami (i nie tylko) w rękach, to jeszcze, jak się wydaje, ludzkość

gremialnie przekształciła się w satanistów (sądząc z ilości pentagramów, itp. symboli). Jak sami twórcy powiedzieli: "zasady są proste: zbieraj wszystko, zabij wszystko, odszukaj komputer, który przeniesie Cię w następny region Ziemi". Dźwięk jest z gatunku... perwersyjnych (posłuchajcie, a sami zrozumiecie), engine woła o pomstę do nieba, wybór broni raczej skromny, grywalność żadna, flaków - aż za dużo.
Twórcy piszą coś o "edukacyjności" tej gry (?! chyba, że mieli na myśli "wychowanie w rodzinie"), zawikłanej intrydze, posępnym nastroju, etc., ale bezwstydnie łżą aż się kurzy. Prawdę powiedziawszy, ta gra (w tej wersji, jaką zaprezentowano w demie) nie umywa się nawet do doomów, jakie dobry rok temu widziałem na Amidze (np. Breathless) i jak dla mnie jest to totalne nieporozumienie. Być może pełna wersja RexBlade zmieni moje bardzo negatywne nastawienie; ale demo (wraz z jej wymaganiami sprzętowymi w stosunku do oferowanych możliwości) zasługuje co najwyżej na wstępną ocenę 2/10. Zdumiewające, że w czasach Duke'a i Quake'a pojawiają się jeszcze tak odstające od współczesności gry...

OGRE

Producent:
LLC/Simon & Schuster Interactive
Dystrybutor:
LLC
tel. (001) 8009835333
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: ✆

Testowanie drogi

NA CD NUMER 12

Za grami samochodowymi generalnie nie przepadam. Ani to kształcące, ani nie zmusza do myślenia. Jednak na dźwięk tytułu Test Drive Offroad poderwałem się z krzesła w dość szybkim tempie.

Reakcja ta wzięła się stąd, że po zakupie mojego pierwszego PC (386 - wtedy był absolutną nowością rynkową) dwa pierwsze programy, jakie posiadałem to kompilator assemblera i gra Test Drive 3. Fascynacja nią nie ograniczała się do mnie - codziennie razem z kolegami zasiadaliśmy na zmianę przed ekranem, bijąc wszelkie możliwe rekordy prędkości. Test Drive miał, jak na owe czasy,

rewolucyjną grafikę, a poza tym jako jedyna gra tego rodzaju umożliwiał zjechanie z ulicy w szczere pole i np. ustawienie się na torach kolejowych w oczekiwaniu na pociąg, co zresztą było naszym testem dokładności wykonania programu. Niestety wraz ze zmianą komputera na 486 gra odeszła do lamusa, gdyż po pierwsze wtedy już miałem swoje RPG i strategie, a po drugie - podobne gry starzeją się dość szybko. Dlatego też premiera kolejnego Test Drive była dla mnie przyjemną niespodzianką i z zainteresowaniem dobrałem się do niej, by sprawdzić, na ile różni się od pierwowzoru. Na szczęście okazało się, że niewiele, tzn. znowu rewolucyjna grafika, znowu możliwość zjechania z trasy i dokładnie odwzorowane na naszej maszynie wszelkie uszkodzenia, a nawet zarysowania karoserii. Każda stłuczka kończy się miłym wgnieceniem blacharki (chociaż zrobiono to tylko dla efektu, kolejne uszkadzanie samochodu nie wpływa na jego prowadzenie). Teraz pora na rekwizytornię: do naszej dyspozycji bedą czterty samochody: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90 i Chevrolet K1500 Z71 (tego ostatniego szczerze polecam - jest najlepszy). Ostra jazda oczekuje nas na 12 torach, zarówno samodzielnie, jak też przez modem, kabelek i sieć IPX oraz (co rzadko się zdarza) w dwie osoby na jednym ekranie (tzw. split screen). Zabawie towarzyszyć będzie ostra muzyka w wykonaniu zespołu Gravity Kills (nigdy o takim nie słyszałem, ale radzą sobie całkiem dobrze). Ogółem jest to ciekawa propozycja nie tylko dla miłośników samochodówek, ale nawet dla ich przeciwników, czego zresztą jestem dowodem.

LORD YABOL

Producent:
Elite Systems/Accolade
Dystrybutor:
Accolade
tel. (001) 8002457744
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib
Cena: ✆

Pod Spragnioną Macką

Dawno dawno temu, w bardzo odległej galaktyce... Te skądinąd znane zdanko bardzo by mi pasowało jako wstęp do omówienia gry THE SPACE BAR, gdyby nie parę drobiazgów, które należy sprostować. Po korekcie, uwzględniającej realia gry, "preambuła" wygląda tak: "kiedyś, w dość odległej przyszłości, na jednej z planet naszej Galaktyki", co nie brzmi już tak monumentalnie. Tym niemniej jakieś nawiązanie do Star Wars pozostaje - i dobrze, bo ta gra w pewien dość pokrętny sposób wiąże się z Wielkim-Klasykiem-Space-Opery. A więc...

Kiedyś, w dość odległej przyszłości, na jednej z planet naszej Galaktyki, zwanej Armpit VI, w głównej siedzibie korporacji Amalgameted Vacuum, doszło do pożałowania godnego incydentu. Jakieś wredne bandziory dokonały zuchwałego włamania, kradnąc plany najnowszych technologii, warte prawdziwą fortunę. Z bliżej nieznanych przyczyn wyznaczono Ciebie, Aliasa Node, by oddał ich w ręce sprawiedliwości. Twe dochodzenie wykazało, że bandyta niewiadomej płci (on/ona/ono?) i kształtu najprawdopodobniej ukrywa się w barze "Pod Spragnioną Macką", na terenie jednego z kosmoportów. Musisz więc działać szybko, ponieważ w momencie, gdy złoczyńca opuści Armpit VI, będzie już za późno na jakiekolwiek przeciwdziałanie.

W ten oto sposób zostałeś wprowadzony w świat Space Baru, autorstwa SegaSoft i Rocket Science Games. Producenci i autorzy zachęceni sporym sukcesem komercyjnym gierki Obsidian, postanowili zdyskontować to kolejną przygodówką. W efekcie powstała (bo w momencie, gdy czytacie te słowa gra już powinna być w sprzedaży) w pełni trójwymiarowa (i trójkompaktowa ;-))gra przygodowa, cechująca się niekonwencjonalną fabułą, dużą starannością wykonania i sporą dawką dość subtelnego humoru.

Akcja dzieje się na planecie, gdzie człowiek jest równą rzadkością jak wielbłąd na Alasce, a jego mieszkańcy to całe mrowie najrozmaitszych Obcych - ptaków, gadów, insektoidów, płazów, etc. Wszystkie te indywidua wykreował Ron Cobb, mający na swoim koncie pracę nad rzeszą słynnych filmów (Alien, Aliens, The Abyss, itp.), z czego najbardziej liczy się fakt, iż to on jest tym człowiekiem, który zaprojektował wygląd Obcych w słynnej scenie filmu Star Wars (kantyna w Mos Eisley). Za scenariusz odpowiedzialny jest weteran tego rodzaju gier, niejaki Steve Meretzky (czyżby polskie korzenie?). W efekcie uzyskujemy dość zawikłaną intrygę z licznymi bocznymi wątkami, a także dodatkowymi i stanowiącymi odrębną całość mniejszymi epizodami, w które wdeptuje prowadzący śledztwo Alias Node. W sumie będziesz uczestniczył w 8 niezależnych przygodach, a w ich trakcie spenetrujesz około 50 lokacji (z czego większość to bardzo rozbudowany kosmiczny bar) i rozwiążesz ponad 70 zagadek (nie licząc drobnicy).

Alias Node reprezentuje znany już z setek filmów typ bohatera pt. "zmęczony życiem, ale trzymający klasę glina". Lubi wypić, wygłasza mniej lub bardziej dowcipne komentarze, węszy nawet gdy śpi... oraz posiada jedną nietypową właściwość - zdolności telepatyczne. Za ich pomocą może dosłownie "wcielić się" w ciało (masło maślane...) osobnika, z którym rozmawia. A wtedy nie tylko może patrzeć jego oczyma (niektórzy Obcy widzą świat zupełnie inaczej niż my), ale ma też dostęp do pamięci takiego stwora. Tego jeszcze nie było!

Poruszając się Aliasem w promieniu 360 stopni, wśród wyrenderowanych w true-colorze, w rozdzielczości 640x480 dekoracji (swoją drogą - ładnych, dopracowanych i robiących dobre wrażenie), możesz mieć pewne zastrzeżenia co do sterowania. Nie żeby było trudne - raczej nieco udziwnione. Na pewno można to było rozwiązać prościej. W grze tej masz bowiem osobny panel, na

pół schowany na dole ekranu, gdzie np. możesz oglądać przedmioty, zoomować obraz, odczytywać przesyłane na Twe konto wiadomości (naturalnie, wcześniej należy go wywołać i wybrać odpowiednie opcje), do tego dochodzą wywoływane myszką komendy, które wykonuje Alias. Ich liczba i rodzaj zależą od sytuacji - np. jeśli ktoś zafunduje Ci drinka, pojawi się komenda "pij"... A propos - zauważyłem tam opcje "smell" i "kiss". Ciekawe, ciekawe. Do tego należy uważać na kursor, gdyż kształty, jakie przybiera, sugerują nam co powinniśmy (tzn. co możemy) zrobić. Prawda, że to trochę zawiłe? (Ale prawdziwy fan przygodówek nie z takimi interfejsami sobie radził). Efektów dźwiękowych nie ma się co czepiać. Głosy Obcych - klasa. Gra wprawdzie mogłaby być szybsza (ale może to wina dema, które jak wiadomo często jest dużo wolniejsze niż wersja finalna gry), lecz na P-100 z 16 Mb Ram grać się da. Grywalność (sądząc po demie) może być "lepiej niż dobra". Mrowie najrozmaiciej wyglądających kosmitów dodaje grze sporo atrakcyjności. Stanowczo - maj tego roku to dobry miesiąc dla takich nieco nie do końca serio robionych przygodówek. Neverhood, Space Bar - nic tylko siąść i grać, grać, grać...

PETER PAN

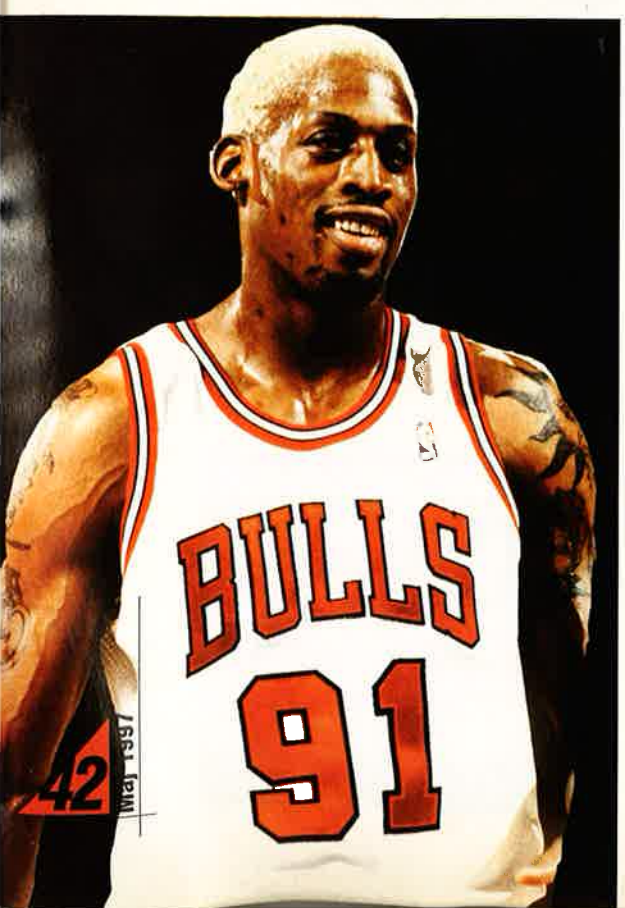
Producent:
SegaSoft/Rocket Science Games
Dystrybutor:
SegaSoft
tel. (001) 8887342763
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Ekstremalny dżem

NA 6 NOMER 12

NBA Jam Extreme to odlot w dosłownym znaczeniu. Nie da się tej gry porównać do NBA Live 97, NBA Full Court Press, czy innego basketballa. Jest to prawdziwe rżnięcie parkietu, obutymi w tenisówki nogami. Połączenie filmu "Klasztor Shaolin" z najbardziej widowiskowymi pokazami Globetrotters plus zwariowany odcinek "Sailor Moon"!

Myślicie, że przesadzam?! To co byście powiedzieli na widok Drexlera, który wybija się przed koszem, bijąc łbem o sufit hali i fikając jednocześnie salta, wali z dwudziestu metrów strasznego perishinga do kosza?! To zresztą jeden z wielu "efektów". Swojski parkiet zamienił się na pokryte drzazgami śliskie. Faceci prują na "metę" jak Flash Gordon, z koszulek sypią się iskry, ze spodenek ogień (autentycznie!) Piłka roztapia się w łapach dwumetrowego drągala. Potężny hak niemalże urywa kosz. Deszcz popiołu spływa ze zdmuchniętej siatki. Dobrze, że chociaż obręcz się ostała. Chłopaki popisują się niesamowitymi layupami, slam dunkami, alleyoopami i dziesiątkami innych, rodem z cyrku sztuczkami. Wspaniałą rewie odjazdowych "wsadów" urozmaica prześmieszna "walka' na parkiecie. Faul!? Coś takiego nie istnieje! Potężny kopniak w dolna część pleców... gościu nakrył się nogami, uczciwy klaps



w karczycho i obrona efektownie wali zębami w klepki. Fiflaki, salta.... Facet spod kosza przejął zdradziecko piłę (ktoś pójdzie do szpitala), rzuca od niechcenia przez boisko. Oczywiście trafił... Cieszy się jak dziecko, to chyba hawajczyk, kręci biodrami, jak rasowy fan macareny. No tak, to taniec radości...

Tą gierkę należy traktować z przymrużeniem oka. Nie spodziewajcie się rozbudowanych paneli, statystyk, realności, o tej ostatniej najlepiej zapomnijcie, bo może się okazać, że stracicie przytomność, gdy główka waszego bohatera zwiększy dwukrotnie objętość a z gardzieli wydobędzie się straszliwy ryk. Żebyście nie oszaleli, dostaliście względnie normalnie wyglądający panel z fotkami 170 zawodników (tyle, że sypią się z niego snopy iskier). Jest w czym wybierać, wszystkie 29 drużyn NBA stawiło się na starcie. Do wyboru standardowe systemy rozgrywek (exhibition, season, playoffs). Jednak tym razem gramy dwa na dwa. Graficzka i animacje wyglądają bardzi porządnie (motion capture). Oczywiście pełne 3D i możliwość definiowania sposobu obserwacji. Jest więc na czym zawiesić oko. Kierowanie zawodnikami nie sprawia żadnego problemu. Tu mała niespodzianka. Oprócz klasycznych klawiszy kierunku, mamy specjalne buttony: Turbo i Extreme. Naciskajcie je często, a dowiecie się jak wyglądają dantejskie sceny.

NBA Jam Extreme to wyjątek w szarych szeregach masowo produkowanych, kolejnych Basketballi. Prawdę mówiąc już trochę byłem zmęczony falami rozgrywek i turniejów. Extreme to doskonałe antidotum dla narkofanów kosza. Wesoła giera z koszykarskimi gwiazdami, pozwoli nieco odetchnąć i zdrowo się pośmiać. Mimo wszystko, to jednak rasowy kosz, więc jesteśmy w domu. Jeżeli nie przepadasz za grami tego typu, to masz świetna okazję przekonać się do nich. Propozycja całkiem poważna, w przeciwieństwie do NBA Jam Extreme...

ANDŻINSAN

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
Acclaim
tel. (001) 8002873826
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Kołczan pełen drgań

NA CD NUMER 12

Quiver to klasyczna nawalanka w konwencji Dooma. Przeogromne labirynty wypełnione złowroga masą, ciasne korytarze, gdzie może zmieścić się tylko jeden... Być może będziesz to Ty, jednak gwarancji nie ma...

Trafiłeś do złowrogiego i obcego świata zamieszkałego przez zcybernetyzowaną rasę. W zasadzie nie jest to do końca prawdą, ponieważ terminatoropodobne konstrukcje, to tylko pospolici żołnierze (czytaj mięso armatnie), natomiast rasowi Obcy przypominają raczej przypalaną w mikrofalówce larwę. Niemiłe te istoty, oprócz odrażającego wyglądu, mają jeszcze inne szkodliwe dla Twojego zdrowia właściwości. Przede wszystkim dysponują ogromna siłą ognia. Na dodatek jest to siła mentalna (generowane w umyśle fale mocy) - strzał z "takiego" działa odbierze ogromną ilość punktów życia. Obcy mimo olbrzymiego potencjału umysłowego są jednak dość tępi, więc jeżeli masz porządnego "wygarniacza" powinieneś sobie poradzić... Warto jeszcze dodać, że Obcy dzielą się na kasty. W zależności od stopnia w hierarchii są mniej lub bardziej czuli na ukłucia Twojego lasera. Największy i najobrzydliwszy z potworów to, oprócz góry mięsa, także niezwykle wytrzymały i niebezpieczny przeciwnik. Nie powinieneś się jednak martwić - zanim do niego dotrzesz na pewno zginiesz. Zatem krótko: masz szesnaście rodzajów wrogich form życia, wszystkie szalenie niebezpieczne i złaknione Twojej krwi. Dodam jeszcze, że brzydale grupują się niekiedy w specjalnych "ulach" (wiadomo - w jedności siła), na co może pomóc jedynie kiść granatów fosforowych. Jest to jedyna nasza pociecha. W trakcie pokonywania kolejnych lokacji dozbrajamy nasze giwery i dostajemy nowe. Rozpylacze to duża zaleta gry. Nie są to powtarzane w nieskończoność shotguny, Uzi, itd., lecz zupełnie nowe, niepowtarzalne konstrukcje. Oczywiście działanie poszczególnych "maszynek" to zestaw obowiązujący w każdej tego typu grze. Możecie więc spodziewać się granatników, szybkostrzelnych "działek" (przypominają raczej arbuza połączonego z respiratorem), rakietnic, jak również zabójczej broni, przypominającej w działaniu napalm...

Aby nieco zwiększyć Twoje nikłe szanse w grze można odnaleźć różne pomocne i przydatne fanty: apteczki, klucze, osłony. Bez tych peryferiów "życie nie miałoby sensu". Do przejścia mamy 27 leweli z trzech epizodach - gra się naprawdę szybko i raczej nie będziecie mieli czasu zauważyć, że grafika stoi na poziomie Dooma. Prawda jest taka, że po Quake'u wszystko wydaje się już kiszką, a doomopodobne najbardziej, jednak nie należy wybrzydzać. Tu się po prostu masowo i profesjonalnie mieli Obcych - jeżeli to lubisz, czym prędzej zasiadaj do Quiver.

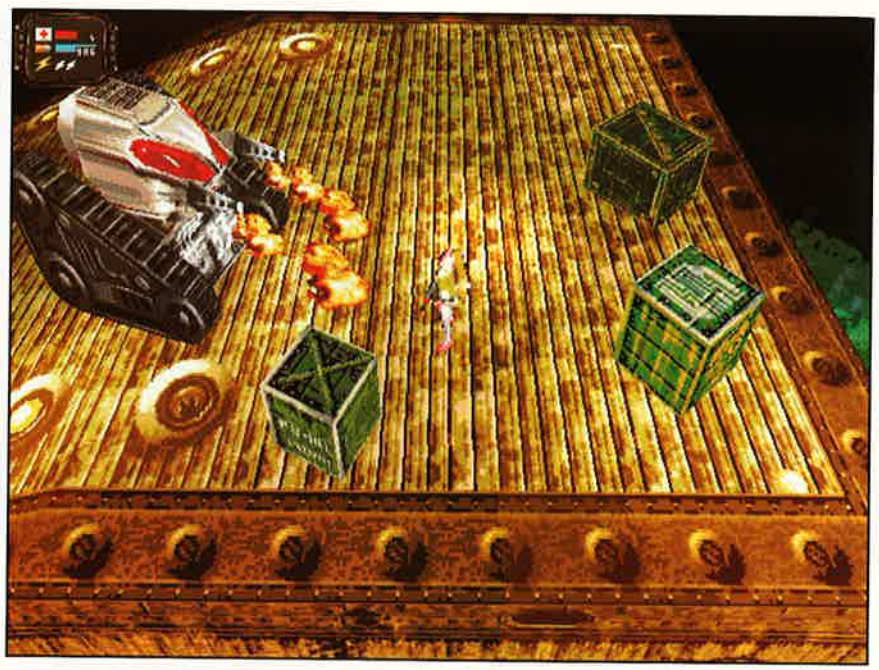
Czarny Iwan

Producent:
Adventaiment Software
Dystrybutor:
Adventaiment Software
tel. (001) 8138375648
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 3.x/95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

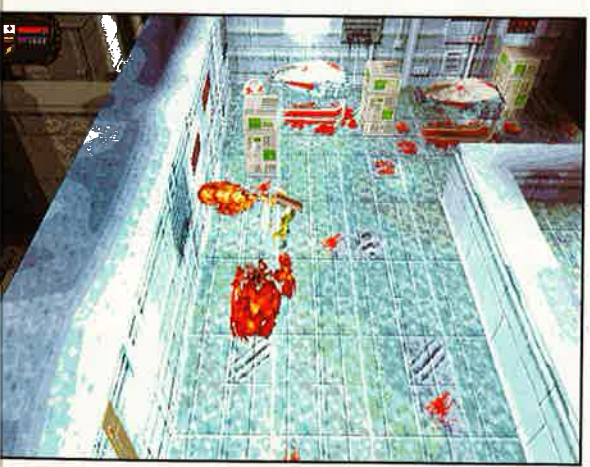
Cena: 29,95 $

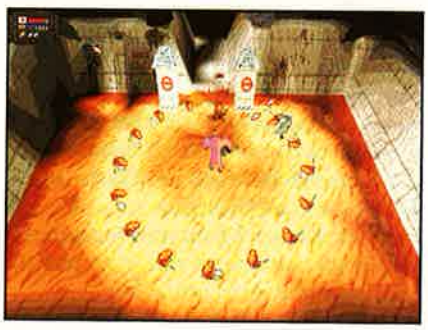
Obciążenie

Zli ludzie są wszędzie. Istnieli w przeszłości i będą się rodzić w przyszłości. Pojawiali się w książkach, filmach i snach. Teraz stają się głównymi przeciwnikami w cybernetycznym świecie iluzji. Magia gier komputerowych pozwala tworzyć niezwykłe postacie, które budzą mieszane odczucia euforii nad ludzką wyobraźnią i możliwościami programistów i grafików, estetycznego niesmaku na ich widok oraz chęci natychmiastowego mordu w celu oczyszczenia pozostawionej na ich pastwę cyfrowej krainy. Jeżeli czujesz w sobie powołanie do takiej misji, to gra Reloaded będzie Twoją krucjatą.



Nie tak dawno temu firma Gremlin wydała na konsolę Playstation program Loaded. Wcielając się tam w jednego z niezwykłych (pod każdym względem) bohaterów, przy pomocy rownie niezwykłych broni ratowałeś świat przed największą kreaturą z kreatur - F.U.B.-em i jego pomocnikami. Grywalność oraz oryginalność produktu sprawiła, że stał się on przebojem. Już pierwszego dnia sprzedaży kupionych zostało 250 tysięcy kopii. Autorzy zaskoczeni takim obrotem sprawy natychmiast przystąpili do pracy nad nową wersją. Dzięki temu powstaje sequel pod nazwą Reloaded wydawany również na PC-ta. W tej części straszny F.U.B. powraca, aby raz jeszcze spustoszyć galaktykę. Przybiera nową postać i nazywa się C.H.E.B. Główni, pozytywni bohaterowie z pierwszej części, łączą się ponownie pod dowództwem cybernetycznej zakonnicy-siostry Magpie,





aby stanąć na jego morderczej drodze śmierci. Jeżeli nie miałeś jeszcze do czynienia z Loaded, spróbuj wyobrazić sobie Twoich przeciwników. Niektórzy z nich wyglądają normalnie, jak choćby ten miły młodzieniec o wyglądzie pokojowo nastawionego hippisa czy pielgrzym, u którego dopiero półautomatyczny pistolet w ręce i zarośnięta twarz rzezimieszka może zacząć budzić podejrzenia. Inni są bardziej radykalni. Lekko "nadgniły" trupek, maszkara z kręgosłupem na wierzchu, pan z palnikiem acetylenowym - to norma w tym świecie. Teraz spróbuj pomyśleć jak mogą wyglądać „ci dobrzy", stający w szranki z taką zgrają. Ano im też

niczego nie brakuje. Wspomniana już siostra Magpie przypomina skrzyżowanie Szkieletora, Terminatora i Vadera z Gwiezdnych wojen. Jej drużyna to również nieźli jajcarze. Wytworny i troszkę nerwowy Bounca - ubrany w śliniaczek mamusi króliczek mający ścisk prasy hydrauliczej, Butch o wyglądzie łysego transwestyty, wieczny pirat z żebrami na wierzchu Cap'm.'Hands oraz nowa w tym towarzystwie The Consumer - kanibalka z wyrzutniami rakietowymi na plecach. Jak widać - właściwi ludzie na właściwym miejscu. W grze poruszać się będziemy po sześciu nowych, niezwykłych światach. Grafika jest zrobiona w formie 3D. Kierujemy naszym bohaterem patrząc na całe zamieszanie z rzutu izometrycznego. Przechodząc przez kolejne plansze nie powinnismy mieć zastrzeżeń do niezłych, morfingowanych, otaczających nas widoków oraz wspaniałych efektów specjalnych (głównie wybuchy). Całość uzupełniają świetne renderowane sceny oraz digitalizowany soundtrack. W grze wcielamy się w jedną z wymienionych wcześniej psychopatycznych postaci i robimy wielką zadymę strzelając do wszystkich złych osobników. Oprócz tego musimy pamiętać o uzupełnianiu amunicji, poprawie naszej kondycji i zbieraniu różnego rodzaju gadżetów. O ile więc sama rozgrywka nie wydaje się zbyt skomplikowana, o tyle grywalność jestbardzo wysoka. Na pewno dodatkową atrakcją może okazać się gra we dwóch, gdzie "wspólnicy" mogą się wzajemnie uzupełniać. Gra jest nowością. Pomimo entuzjastycznego przyjęcia pierwszej części przez fanów konsoli Playstation, nie wiadomo jak będzie przebiegać jej kariera na PC-cie. Jej oczywiste atuty to niezły pomysł, świetne postacie dramatu, błyskotliwe animowane sceny wartka akcja i to co lubimy najbardziej - wielka "rozwałka" na ekranie! Jeżeli więc odpowiada Wam cyfrowa krucjata w obronie zagrożonego świata, a do tego utożsamiacie się z którąś z tych miłych postaci z gry, radzę zaczekać na premierę Reloaded. Zagrożone światy czekają na pomoc!

PIOTR KRZYSZTOFIK

Producent:
Gremlin Interactive
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

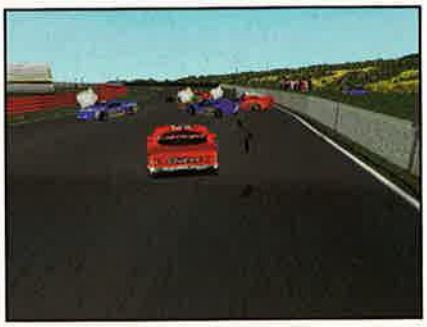
Cena: ✆

Demon Rentgena

Twórcy SkyNeta i Daggerfalla wykonali olbrzymi skok w kierunku zupełnie odmiennego gatunku rozrywki komputerowej. To niespodziewane zagranie przyniosło fanom wyścigów samochodowych kolejną rozwałkę na szybkich torach. Po profesjonalistach z Bethesida Software nie mogliśmy spodziewać się jakiegoś knota. I rzeczywiście, dostaliśmy wspaniały tort nafaszerowany aluminiowymi felgami i tytanowymi wałami korbowymi. Uczta będzie wyjątkowa...

X Car Racing Experimental to ekscytujący pojedynek na szybkich torach w prototypowych, niezwykłych maszynach. Klimat gry przypomina nieco Destruction Derby 2, jednak w X Car nie będziemy mogli przejechać dachem po asfalcie. Mimo to zderzenia wyglądają równie widowiskowo, a przepychanki na trasie to prawdziwa poezja dla oczu i strawa dla sadystów. Darty i tarty metal, fruwające drzazgi maskownicy, smażona guma a la Pirelli, a to wszystko przy prędkości 300 km/h. To jednak dopiero początek...

W przeciwieństwie do DD2, akcja X Car rozgrywa się w fotorealistycznym środowisku SVGA (800x600). Maksymalnie dopieszczone wozy (włoscy styliści niech się uczą!) i dopracowane lokacje. Dokładność w każdym calu. Musicie wiedzieć, że do wyboru macie szesnaście (!) "ślicznych" potworów. Oczy wypatrzycie (jeżeli znajdziecie je na dywanie) i padniecie trupem - to pewne. Zanim potestujecie dziesięć świetnych tras (m.in. szybkościowa "pochyła"), rozwalicie pracowicie ułożone opony i gumowe słupki, najpierw na dobre ugrzęźniecie w Modifiy Car. Jest to olbrzymia plansza z dziesiątkami rubryczek i opcji. "Fabryka" służy to przerabiania "zwykłego" Porsche na rakietę. Co! - tylko V6, zrobimy V12! Benzyna to przeszłość, dawaj paliwo



lotnicze! Opór powietrza za duży. No teraz kropla wody się chowaaa! Koła, skrzynia biegów, wysokość zawieszenia, hamulce, itd, itd. Wszystkie przeróbki, dodatki, nowe bajery, obejrzymy sobie na trójwymiarowym modelu. Każda zmiana czyni go "przezroczystym", aż dech zatyka. Po chwili uaktywniamy Test. Można teraz zobaczyć, co też nasza nowa zabawka potrafi...

To jeszcze nie wszystko. Jest strawa dla ciała, niech będzie i dla ducha. Jeżeli jesteś artystą, uaktywnisz sobie Paint Shop. To nie pomyłka! Bardzo rozbudowane narzędzie graficzne pozwala "przemalować" każdy fragment wozu (nawet podwozie - to już przesada). Bardzo miło na czterometrowej, opływowej "żabie", zobaczyć własne logo.

Nie mówmy już o sieci czy modemie. Czyż mogło być inaczej? Lepiej siadajcie do "pocisku" i zatrzaśnijcie drzwiczki, odlot! Posmakujecie sobie każdej z pięciu możliwych perspektyw i sposobów oglądania samochodowego piekła. Byliście pierwsi? Wspaniale! Możemy zobaczyć cały wyścig. Oczywiście ktoś go nagrał. Ten fragment jest nudny, przewiniemy taśmę. O tu zatrzymaj! Tę scenę zgramy na twardziela!

Gra zapowiada sie ciekawie. Połączenie Indy-500 z Formułą 1 zwali z nóg. Chcecie więcej? Wydaje się Wam! Chwilowo nie można mieć więcej. Ja w każdym razie czekam z niecierpliwością na zakończenie prac nad tą grą.

ANDŻINSAN

Producent:
Bethesida Software/Virgin
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

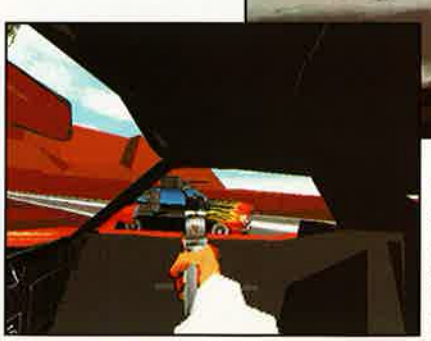
Życie na gorąco

NA CD NOW! V12

Po prawej w głębi: Ach, te fryzury, stroje, zabójcze baczki, szerokie spodnie z polowy lat 70-tych...

Zapewne wielu z Was przypomina sobie grę Quarantine i jej kontynuację - RoadWarrior. W obydwu tytułach gracz wcielał się w kierowcę samochodu, który w sumie niczym specjalnym nie różnił się od normalnych wozów; no bo czy czymś nadzwyczajnym jest zamontowane na dachu taksówki wielolufowe działko??? Międzystanówkę 76 (Interstate'76) z powyższymi produkcjami łączą dwie rzeczy - gracz staje się kierowcą, a kieruje małym czołgiem zwanym dla zmylenia wroga samochodem. Rok 1976 w Interstate diametralnie różni się od tego, co niektórym czytelnikom CDA może się z tą datą kojarzyć. Fabuła jest następująca. Grupa terrorystów wpadła na wspaniały pomysł zniszczenia rezerw ropy naftowej USA. Udało im się to i od tego momentu na drogach rozpętało się piekło. Nigdy nie można być pewnym, czy za ostrym zakrętem nie spotka się kilku uzbrojonych po zęby (?) samochodów, których kierowcy dadzą nam wybór: "paliwo albo bum!"

Oczywiście wpaniały amerykański naród nie może tolerować takiego stanu rzeczy. Niedługo po tym, jak powstały oddziały drogowych rozbójników, pojawiły się grupy samochodowych najemników, którzy zbijają kasę na eskortowaniu, a także nieliczne grupy dobrych facetów, którzy leją każdego kto ma broń bez pozwolenia. Do jednej z takich grup należysz Ty, graczu. Oprócz tego, że pomagasz światu, wysyłając zbójów na łono Abrahama, to jeszcze mścisz się za śmierć swojej siostry, która oddała życie za ojczyznę próbując powstrzymać terrorystów i ich wielkiego, złego szefa. Tak więc z paroma kumplami wyruszasz na drogową krucjatę, aby przywrócić ład na amerykańskich drogach. W wersji demo, w którą miałem okazję grać, kierujemy samochodem wyposażonym, oprócz zapalniczki i radia, w dwa karabiny 7.62mm z dużym zapasem amunicji, kilkadziesiąt rakiet i trochę min (można też grzać z pistoletu przez okno wozu). W wersji pełnej będziemy posiadać ponad dwadzieścia wozów do wyboru i szeroki wachlarz "narzędzi pracy". W zaszczytnym zadaniu eliminowania wrogów pomaga nam kumpel,



który też całkiem nieźle jeździ. Partner jest o tyle przydatny, że jak nie wiesz gdzie jechać, można się zdać na niego. Teraz kilka słów o moich odczuciach z zabawy z Interstate'76... Gra się fajnie! Najpierw przeciętne graficznie ale świetne

muzycznie (typowa muzyka z filmów z lat 70-tych) intro wprowadza nas w odpowiedni klimat. Potem wybieramy misję, czytamy (lub nie) o co w niej chodzi i wciskamy gaz do dechy i spust do oporu. Strzelać można właściwie bez

Po lewej w głębi: Zwalczcie terrorrystów, gnając w 1976 roku (uzbrojonym) samochodem po amerykańskich autostradach!

przerwy, bo amunicji do działek jest mnóstwo (po 4000 sztuk). Oprócz tego mamy nieograniczoną ilość amunicji do pistoletu, z którego jak dobrze trafimy, możemy zabić kierowcę jakiegoś samochodu (słychać wtedy wciśnięty głową klakson).

Od strony graficznej Interstate'76 zapowiada się ciekawie.Poruszać się można po całym terenie, który został przedstawiony w całkiem przyjemny sposób. To co oglądamy wygląda odrobinę topornie, ale nadrabiane jest przez tekstury i bogactwo terenu (tyle wybojów, że polskie drogi wysiadają). Oczywiście oprócz tras można się też natknąć na różnego rodzaju budynki, które urozmaicają pustynny krajobraz południowo-zachodnich stanów USA. Samochody, które można spotkać podczas "wycieczek krajoznawczych", przedstawione są w realistyczny sposób. Podobnie jak w Destruction Derby widać ich uszkodzenia, a czasami je nawet słychać (np. przebite opony). Rodzajów samochodów, które zobaczymy w grze jest tak dużo, że nawet nie warto ich opisywać - nie będziecie narzekać, że strzelacie ciągle do takiej samej marki.

Słówko od Smugglera

Ha - dobra, dynamiczna gierka! W sumie niby taka dość typowa samochodowa nawalanka,ale po paru minutach nasz puls osiąga "obroty" wcale nie niższe niż 425-konny, pracujący pełną mocą, silnik Picard Piranhy, którym to porusza się po autostradach nasz zabójczo męęęski i przystojny (wedle kryteriów z wczesnych lat 70-tych) bohater tej gry. W ogóle umieszczenie akcji w latach 70-tych dodało grze fajnego feelingu, obawiam się tylko, że w pełni poczują bluesa tylko ci gracze, którzy urodzili się nie później niż w roku 1970. A są tacy?

Mówiąc o grafice, można się chyba przyczepić tylko do tego, że gra nie korzysta z akceleratorów 3D, więc cała praca spada na procesor. Podobno patch jest już w drodze [macie go na kompakcie - red.], więc jest jakaś nadzieja na jako-takie działanie programu. W sumie jest to chyba jedyna większa wada Interstate'76, więc ogólnie jest on produktem udanym. Jeśli ktoś lubi tego typu rozrywkę, to nie powinien się tu zawieść. W chwili gdy czytacie ten tekst, dzieło Activision powinno być już dostępne w sklepach.

YASIU

Producent:
Activision
Dystrybutor:
Activision
tel. 0044181 742 9409
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 18 MB RAM, Windows 95/DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Supermen

Do naszej redakcji trafiła kolejna gra wyprodukowana przez Psygnosis. Tym razem mamy okazję pograć w Lomaxa. Może jeszcze nie wiecie, ale to wcale nie jest taka zwykła gra... Ale zacznijmny od początku...

Pamiętacie Clarka Kenta??? Tak... To ten facet, który przyleciał z planety Krypton i pod pseudonimem Superman wiele razy ratował świat. Ostatnio po świecie rozeszły się pogłoski, że on umarł. Skorzystało z tego wielu hosztaplerów i jak grzyby po deszczu zaczęli pojawiać się nowi kandydaci na zbawców ludzkości. W dalekim kraju, w którym mieszkają Lemmingi, usłyszał o tym Lomax - niczego sobie chłop - i stwierdził, że skoro Supermanem może być kobieta (che che) to on też. Kupił odpowiednie wdzianko, bilet do dalekiego kraju, zwanego USA, i popłynął. Na miejscu stwierdził, że jednak nie łatwo być "superczłowiekiem" przy takiej konkurencji. Ale że na lekcjach ekonomii nie spał, stwierdził, że potrzebna mu reklama. Długo szukał odpowiedniego wykonawcy i właściwego pomysłu. Na ten drugi wpadł włócząc się po mieście. Zobaczył ile czasu dzieciaki spędzają na automatach i przed komputerami. Jak wiadomo, łatwiej jest trafić do młodego umysłu, więc postanowił skierować

Po prawej w głębi: Czy to ptak... Czy to samolot... Nieee.. To Lomax...

reklamę głównie do tej rupy wiekowej. Pierwszy element sukcesu reklamy, czyli wykonawcę, znalazł dosyć szybko, przeglądając gazety komputerowe. Stwierdził, że ludzie z Psygnosis są kompetentni i zrobią to jak trzeba. Nie będziemy tu wspominać jak przebiegała cała produkcja, ale jako ciekawostkę podam, że Lomax musiał sprzedać ostatni diament, wielkości zaciśniętej pięści węża z dalekich krajów. Ale chyba mu się to opłaciło.
Realizator jego pomysłu postanowił, że najpierw wyda grę reklamującą Lomaxa na Sony Playstation. I to tam po raz pierwszy dzieci i dorośli mieli szansę go zobaczyć, jak ratuje swoich rodaków od wielkiego złego, który bardzo lubi ich więzić. Wszystkich urzekło to, w jaki sposób porusza się po bajecznie kolorowym i pełnym dźwięków świecie gry. Wiadomo - użyto techniki motion-capture, więc grafika postaci musiała być ładna. A tła robili profesjonalni graficy, znający się dobrze na tej robocie. Lomax bardzo ich pochwalił za tą robotę. Tak samo jak muzyków, którzy postarali się o świetną ścieżkę dźwiękową, odtwarzaną z płyty.
Całkiem niedawno Lomax stwierdził, że skoro jego gra była taka popularna na Playstation, to trzeba ją wydać i na PC. I stało się... Gra została przeniesiona na tyle wiernie, że nawet kody do etapów podaje się kółkami, kwadratami, itp. (!) Trochę ucierpiała grafika, ale cóż... PC nie jest maszyną tylko do gier.
Oczywiście oprawa wizualna i tak jest bardzo dobra, skoro przeszła kontrolę Lomaxa. Z muzyką jest bardzo podobnie - jest super.
A jak z samym graniem i grywalnością? Ano całkiem dobrze. Nie jest to produkt dla dorosłych (choć niektórym się podoba), więc stopień trudności nie jest zbyt wielki. Zaletą Lomaxa (gry) jest to, że nie jest czystą zręcznościówką. Oprócz ratowania Lemmingów i zbierania pieniędzy zdarza się, że trzeba pogłówkować. A dlaczego? Ano dlatego, że czasem Lomax znajduje rzeczy pozwalające używać mu

specjalnych zdolności (np. robienie mostów), które odpowiednio użyte pozwalają pogrążyć się dalej w świecie gry. Tak więc podsumowując uważam, że Lomax jest bardzo udanym produktem. Jeżeli, drogi czytelniku, masz dziecko w wieku grubo przedpoborowym, to gra prawie na pewno mu się spodoba, a i Ty zapewne od czasu do czasu siądziesz, żeby przypomnieć sobie stare dobre czasy platformówek na Spectrum. Naturalnie na Specu raczej rzadko trafiało się na gry w rozdzielczości 320x200 i w 256 (lub 32768) kolorach, wesołą muzykę odtwarzaną z CD ;-).

YASIU

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl, www.mirage.com.pl

STUDIO 3DO

www.3do.com

HEROES of Might and Magic II

Lord Ironfist nie żyje, w Królestwie Enroth toczy się wojna pomiędzy jego synami. Stawką jest kontrola nad krajem, i tron królestwa.
Czy poprzesz uzurpatora i poprowadzisz jego armie ciemności, czy też będziesz lojalny w stosunku do swojego księcia i pomożesz mu uwolnić kraj od tyranii?

* dodatkowy CD ROM
... polska wersja gry (tekst)
... 82 dodatkowe poziomy
... 10 wersji demo gier
... demo MERIDIAN 59
... MS Internet Explorer PL
... internetowy katalog MIRAGE

COMPUTER PLAYER RECOMMENDED

CG RATED

CD-ACTION

KILLING TIME

Jesteś studentem egiptologii poszukującym starożytnego zegara wodnego z okresu dynastii Faraona Ramzesa. Jako pierwszy od 60 lat człowiek wkraczasz na zakazaną wyspę Matinicus. Spotykasz tam ducha młodej spadkobierczyni wyspy - Tess Conway, która zginęła wraz z wieloma przyjaciółmi w roku 1932. Obsesją Tess był okultyzm, a zegar wodny, który rzekomo znajdował się w jej posiadaniu miał moc wiecznego życia. Czy uda Ci się odkryć sekrety wyspy i ujść z życiem?
Otoczony przez legiony zjaw i bestii będziesz musiał użyć całej swojej zręczności i rozumu, aby dotrzeć do serca przerażającej tajemnicy.

STRIFE

Zanurz się w fascynujący świat, który jako pierwszy łączy w sobie elementy gry role playing z engine'm DOOM'a ! Obecność zła wpisana jest w strukturę świata, w którym żyjemy. Wciel się więc w rolę szpiega, mordercy, wojownika, czy złodzieja, na czas największej przygody twojego życia. Podczas krucjaty pomocy udzielał ci będzie Blackbird - agent podziemia. Dostarczy ci porad, wskazówek, czy też niezbędnych informacji, gdy ty będziesz toczył śmiertelne pojedynki z wrogami.

WAGES OF WAR

Znakomita startegia przypominająca "UFO" i łącząca zalety takich gier jak "Sabre Team" i "Jagged Alliance".

"WoW daje miłośnikom strategii i wojny wspaniałe połączenie obu światów."
HAPPY PUPPY

... patrząc na WoW ma się wrażenie, że uczestniczy się w kontynuacji słynnego obrazu filmowego "Parszywa dwunastka".
Gry Komputerowe 1-2/97

3DO DECATHLON GAMES

Realistyczne zawody lekkoatletyczne z teksturowaną w czasie rzeczywistym grafiką, bardzo dobrze opracowana opcja treningu, wszystkie konkurencje dziesięcioboju, nawet do ośmiu graczy jednocześnie.
Ultrarealistyczne animacje zawodników stworzone przy zastosowaniu techniki "motion capture".

Miasto bezprawia

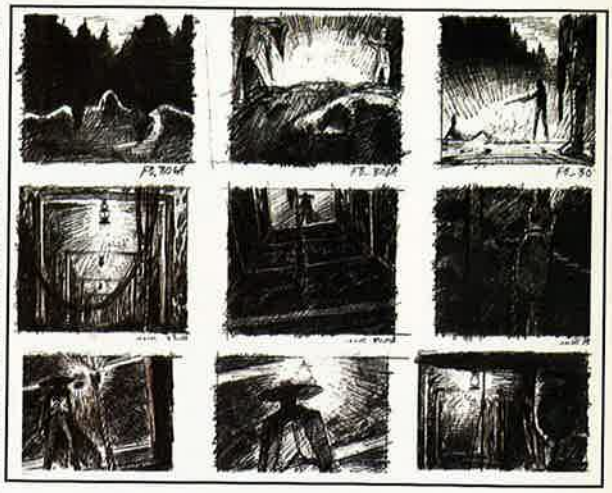
NA CD NUMER 12

Doomy rulez! - tak w maksymalnym skrócie można podsumować sytuację na rynku gier. Kto może i umie (a czasem nawet niestety - gdy nie umie) trzaska jakąś mniej lub bardziej udaną grę z kategorii FPP. Rynkowy potentat, jak LucasArts, również "idzie z tryndem". Kolejnym (po Dark Forces) podejściem tej firmy do "doomów" jest Outlaws, czyli strzelanina FPP, dziejąca się w dość niecodziennym i jak do tej pory nie wyeksploatowanym terenie - Dzikim Zachodzie!

Naturalnie LucasArts jest firmą zbyt ambitną, by zrobić TYLKO zwykłego Dooma. W ich grze są też delikatnie zaznaczone wątki przygodówki. Tzn. od czasu do czasu natkniesz się na problem, którego nie rozwiążesz ogniem ze swego wiernego Colta 0,45", zwanego skądinąd słusznie "peacemakerem" (jak mówią bywalcy - z tego rewolweru można zastrzelić faceta skrytego za pełną siana stodołą) czy dubeltówki (oraz każdego innego dostępnego w grze oręża). Przykro mi - będziesz musiał od czasu do czasu (o zgrozo!) myśleć. Na szczęście autorzy pozostawili graczowi możliwość wyboru, w jaką grę chce sobie "popykać". Spaghetti Western Shooting to klasyczny pod względem zasad Doom, natomiast Bounty Hunter Action to doomowa przygodówka (coś a'la Realms of the Hauting, tyle że dużo prostsza). Jest jeszcze trzecia możliwość - czyli deathmatchowa multiplayerowa nawalanka (tu możliwe jest walczenie tak "każdy na każdego", jak i kooperacja (czyli gra zespołowa - możesz zostać szefem gangu!) oraz jeszcze inne dodatkowe warianty dla 2-8 graczy.

W Outlaws mamy klimat spaghetti-westernu w pełnej krasie, w czym duża zasługa muzyki, jakiej nie powstydziłby się Enio Morricone (w demie usłyszycie ją dopiero przy wychodzeniu z gry). Szkoda (wielka!), że muzyka odgrywana jest wyłącznie w czasie znakomitych cut-scenes, rysowanych tradycyjną komiksową kreską (wyglądasz tam - i mówisz - jak Clint Eastwood), i robi tak nieziemski klimat, że szkliwo pęka na zębach z zachwytu.

Hej - chłopcze! Nazywasz się James Anderson; szeryf James Anderson i masz strasznie na pieńku z jednym z lokalnych "baronów" - typem spod ciemnej gwiazdy, który uważa w swej bezczelności, że jest władcą pobliskich terenów. Gość mocno zalazł Ci za skórę, a na koniec zdrowo przegiął, gdyż porwał Twoją jedyną córkę. A taka zniewaga krwi wymaga! Teren akcji to (głównie) typowe miasteczko (czyli zwykle dwie ulice na krzyż) z okresu kolonizacji Dzikiego Zachodu, gdzie niewielkie drewniane budynki (saloon, bank, urząd pocztowym, itp) pełne są najemnych zbirów, czyhających na Twą głowę, oraz raczej niewinnych, w panice wiejących spod ognia mieszkańców, których zasadniczo (he he) nie powinno się zabijać. Akcja toczy się też w pobliskiej kopalni złota, w pociągu, pod ziemią i... pod wodą (w tym miasteczku są prawdziwe podwodne kazamaty!). Wszędzie plątają się kury, krowy, konie (ale zwierzątka są nietykalne, to nie Redneck Rampage!) huczą strzały, świszczą kule, a wąsaci bandyci w wielkich sombrerros drą się wniebogłosy (wyłaź szczurze, nie bądź głupi szeryfie, poddaj się, chcę Twej głowy szery... arghhh!). Te odzywki - nawiasem mówiąc - choć są fajne, szybko się nudzą, bo są stosunkowo mało różnorodne (tyle, że wypowiadane wieloma różnymi głosami aktorów). W Outlaws (w wersji czysto doomowej) gra się jak w każdą FPP - chodzisz, zabijasz, zbierasz amunicję



(pasy z ładownicami i kartony z nabojami), broń, apteczki, różnego rodzaju klucze, gwiazdy szeryfa, lampy (przydatne w podziemiach), itp. Trzeba tylko pamiętać o stałym doładowywaniu broni. I nie ma, że wkładamy magazynek i "po ptokach". Magazynek w kolcie czy dubeltówie? Zapomnij! Tu trzęsącymi się z emocji paluchami ładujemy do bębenka kula po kuli. Przy okazji - jest tam fajny patent: możesz trzaskać z rewolweru po jednym naboju, ale w razie potrzeby można zastosować słynny z westernów trick, polegający na "wspomaganiu" odciąganego kurka rewolweru kantem dłoni. W efekcie uzyskujemy coś w rodzaju przodka pistoletu maszynowego. Niestety broń nie jest zbyt urozmaicona - oprócz wymienionych (i walenia z piąchy) możemy zdobyć nóż, dynamit, strzelbę, dwulufową dubeltówkę, dwa shotguny, oraz... "gatling gun", będący pradziadkiem rozmaitych ukochanych przez doomowców "Vulcanów". "Dziadzio" jest morderczy choć niezbyt szybkostrzelny, ponadto wykorzystując go nie możemy się poruszać (tzn. grzejemy w miejscu). No cóż, realia historyczne są nieubłagane, i tym samym mocno przyblokowały inwencję twórców. Nie możemy mieć do nich o to pretensji. Misje są odpowiednio rozbudowane, lecz raczej mało urozmaicone, po paru etapach nie zaskoczy nas już nic nowego.

Engine gry wygląda przyzwoicie - wielopoziomowe lokacje, dobrej jakości grafika w SVGA/VGA (z mapowaniem perspektywicznym); w preferencjach można sobie ustawić rozmaite parametry odpowiednio do mocy swej maszyny (nie da się ukryć, że gra ma dość wyśrubowane wymagania) oraz 3 stopnie trudności (dobry, brzydki, zły - mówi to Wam coś?). Tekstury są niezłe, można chodzić, skakać, kucać; powiedzmy, że Outlaws wygląda PRAWIE tak jak Duke w 640x480 (a propos - tu też można sobie postrzelać we wszystko co popadnie, choć nie zawsze z jakimkolwiek skutkiem). Dorzucono nieco efektów świetlnych (półprzezroczyste dymy, etc). Dźwięk i muzyka są na naprawdę dobrym poziomie (efekty stereo - cool, muzyka odtwarzana z CD). Nieco zmarszczyłem się gdy w czasie wędrówki komputer dogrywał z CD fragmenty etapu, ale... a niech tam, to nie jest najważniejsze. Gorsza sprawa, że tryb SVGA wymaga co najmniej P-120. To jednak pewna przesada...

Wśród opcji dostępnych w menu (dla single-playera) zwracam uwagę na "historical mission", w czasie których musisz ukatrupić jednego z autentycznych desperados z czasów Wild West, naturalnie chronionych przez dziesiątki pomniejszych bandziorów. Można to potraktować jako trening przed główną rozgrywką. Ogólnie Outlaws robi zachęcające wrażenie, a choć granie w pełnym słońcu i wśród kurzu, bel siana i końskiego łajna nie niesie aż takiego ładunku emocji jak np. penetrowanie podziemi w Quake'u, to ma niezłą grywalność. Gdyby tylko gra była trochę szybsza...

OGRE

Producent:
LucasArts/Virgin
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, DirectX, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ?

Wyścigowy odlot

NA CD NOWOŚĆ V12

Po prawej w głębi: Uruchamiając ten symulator przygotuj się na naprawdę nokautujące uderzenie.

Zawsze chciałem mieć prawo jazdy i być kierowcą wyścigowym. Swoje marzenia realizowałem już w wieku pięciu lat za pomocą kapsli od piwa na piaskowym torze - zawsze byłem najlepszy. Potem zacząłem bić rekordy prędkości i wariactwa na rowerze marki „kolarka". Gdy skończyłem 17 lat, dostałem samochód. Zanim nauczyłem się naprawdę dobrze jeździć, w mojej rodzinnej wsi populacja psów i kotów zmniejszyła się w zastraszający sposób. Starsi ludzie, gdy przejeżdżałem obok ich domów, żegnali się myśląc, że to sam diabeł zszedł na ziemię i wsiadł do „malucha". Po jakimś czasie udało mi się wystartować w kilku rajdach i za wygrane kupiłem sobie auto z prawdziwego zdarzenia - „Poloneza". To była maszyna... Po podrasowaniu i kilku modyfikacjach była nie do prześcignięcia.

Dało się to zresztą zauważyć na wyścigach, które w dalszym ciągu wygrywałem. Wygrywałem, wygrywałem, ale chciałem jeździć jeszcze więcej i jeszcze szybciej. Na jednym z rajdów wychwycił mnie spośród innych kierowców selekcjoner jednej z drużyn Formuły 1. Tak zaczęła się moja kariera. W końcu zacząłem jeździć naprawdę szybko i to mi się podobało. Inni uważali, że jestem całkiem dobry i po sporej dawce treningu w końcu stanąłem do wyścigu...

PIERWSZY RZUT OKA

...wyścigiem tym jest gierka "Power F1" - najnowsza produkcja Teque i Eidos Interactive. Opowiada ona, jak nietrudno się domyślić, o wyścigach formuły pierwszej i to opowiada wcale nieźle. W zależności od preferencji, można ją uważać bądź za typowe zręcznościowe

wyścigi, bądź traktować jako skomplikowaną symulację.

START

Jak zwykle na początku uruchamiam yprogram instalacyjny. Powiem o tym tylko tyle, że jest on toporny jak ruski młotek, a po instalacji na twardy dysk PF1 zajmuje do 90 MB miejsca. Przed uruchomieniem gry trzeba jeszcze tylko skonfigurować dźwięk i można zacząć grać. Od razu informuję, że na moim komputerze gra nie chciała chodzić z pamięcią XMS. Ale w końcu ją uruchomiłem. Zanim doszedłem do głównego menu, dowiedziałem się, że PF1 został zaakceptowany przez stowarzyszenie Formuły 1, dzięki czemu w programie spotykamy prawdziwe nazwiska kierowców i nazwy zespołów z roku 1995.

ROZRUCH I PRZYGOTOWANIE DO JAZDY

Czyli menu... Cóż - menu jak menu. To tutaj ustalimy sposób sterowania, realizm symulacji, poziom trudności itd. Tutaj wybierzemy rodzaj wyścigu, to znaczy - albo całe mistrzostwa, albo pojedynczy wyścig, albo seria wyścigów, w których trzeba zająć jak najlepsze miejsce. W jednym z podmenu możemy się także pobawić w konfigurowanie samochodu. Zmieniać można sporo parametrów, a każdy z nich ma wpływ na zachowanie się maszyny na torze. Na szczęście zostało to dość dokładnie opisane w instrukcji, więc nie powinno być wielkich

problemów. Standardowo samochód jest ustawiony w taki sposób, by zachowywał się poprawnie na wszystkich torach. Ale żeby osiągnąć najlepsze wyniki, trzeba się pobawić w Zenka Mechanika i podkręcić co trzeba.

JEDZIEMY

W końcu trzeba wybrać w menu opcje start i ruszyć na tor, a tych mamy do wyboru szesnaście. Na jednym komputerze może się zmagać ze sobą dwóch graczy, a po połączeniu w sieć - do ośmiu. Tak przy okazji, to osoba tłumacząca instrukcję obsługi gry na polski proponuje nowatorski sposób łączenia dwóch komputerów - "ślepym kablem"!!! Nie wiem jak to działa, ale ciemno to widzę ;-). No, ale ruszmy w trasę. Jeżeli wyłączyliśmy automatyczne ustawianie opon, to na podstawie prognozy pogody musimy teraz założyć odpowiednie (cztery rodzaje). Wybór nieprawidłowych może spowodować pogorszenie warunków jazdy (np. mniejsza przyczepność). Po wyborze obuwia w końcu startujemy. Podczas dogrywania toru „podziwiamy" średniej jakości obrazek przedstawiający fragment trasy. Jedziemy. Sterować można za pomocą klawiatury, joysticka, joypada lub przystawki - kierownicy. Z pierwszych dwóch polecam joya. Czekamy na „GO" i gaz do dechy. Na początku nie ma się co martwić. Domyślnie ustawiony jest tryb automatycznego hamowania, więc wciskamy gaz do dechy i martwimy się tylko kręceniem kółkiem. Na poziomie easy gra jest wtedy naprawdę przyjemna - właściwie nie ma jak się rozbić (z małymi wyjątkami, ale o tym za chwilę) i można wyprzedzać jednego przeciwnika za drugim, bo jeżdżą oni jak osły (nie obrażając tych szlachetnych zwierzaków). Jednak po wyłączeniu automatycznego hamowania zaczyna się prawdziwa zabawa. Teraz trzeba uważać na prędkość przy wchodzeniu w zakręty, a hamować

nie można zbyt gwałtownie, bo Pan Poślizg tylko na to czeka. Po wyłączeniu wszelkich ułatwień i ustawieniu wysokiego poziomu trudności, gra staje się prawdziwym wyzwaniem. Każdy zły ruch może spowodować wypadek, a te zwykle kończą się uszkodzeniem bolidu i odholowaniem go to pit-stopu, gdzie mechanicy czule się nim zajmą. Ach, co do przeciwników, to po zmianie poziomu trudności ich zachowanie ulega istnej transformacji - musimy odtąd mocno napocić się, aby wyprzedzić któregokolwiek z nich.

WIDOK ZA OKNEM

Widok jak widok - można patrzyć z której strony się chce tyle, że rzadko jest czas na oglądanie samochodu od przodu czy z boków (chyba, że się nie chce wygrać). W niskiej rozdzielczości grafika jest rozpikselowana, ale już widać, że użyto sporo tekstur i że obiekty są dosyć ładnie wymodelowane. Jest to wyraźne zwłaszcza po włączeniu wysokiej rozdzielczości - tor i samochody zaczynają wyglądać bardzo realistycznie. Same pojazdy są ładnie zrobione, pokryte teksturami mającymi naśladować prawdziwe malowanie bolidów, i cieniowane techniką Gourauda. Tor i jego pobocze składają się z wektorowych obiektów również pokrytych teksturami, a na nawierzchni toru widać ślady zrywów czy poślizgów. Na szczęście gra posiada replay, więc można sobie poglądać wyścig z każdej strony analizując swoje błędy lub po prostu podziwiając.

KONIEC JAZDY

Czas zakończyć ten krótki opis. Wypadałoby zebrać teraz do kupy (a fuj) wszystkie za i przeciw, i tak też zrobię. Przeciw grze nie mam żadnych wielkich argumentów. Nie ma w niej nic co zmuszałoby do uznania ją za produkt do kitu. Owszem, PF1 ma kilka wad, ale nie są one zbyt wielkie. Jedną z nich jest niedopracowany tryb automatycznego hamowania. Otóż nie działa on na wszystkich zakrętach i łatwo wtedy o wypadek. Kolejny burak to problemy z wyświetlaniem grafiki. Zdarzyło się kilka razy, że po stuknięciu w inny samochód, ten uderzał w bandę i znikał za nią, aby po chwili wrócić na tor. Zapewne autorzy poprawią ten błąd, ale na razie jest jak jest. Czas na pochwały - przede wszystkim szybkość gry na odpowiednim sprzęcie. Wtedy naprawdę czuje się prędkość, a na reakcję zostaje bardzo mało czasu. Na poziomie easy PF1 zamienia się w szybkie, bardzo wciągające wyścigi. Inne "za" to duża ilość opcji pozwalająca ustalić poziom trudności na swoim indywidualnym poziomie, a także możliwość podkręcenia parametrów samochodu w celu uzyskania lepszego czasu.

CZAS NA WYROK

Po rozpatrzeniu wszystkich za i przeciw uznaję grę Power F1 za godną zagrania, pomimo tego, że nie wnosi niczego nowego do gatunku symulacji wyścigów. Jestem pewnien, że każdy z chęcią w nią zagra, przypominając sobie czasy starego dobrego "Vroom`a" z Amigi i z tego powodu polecam ją każdemu bez względu na wiek czy płeć.

YASIU

Dla czempionów

Autorzy gry ogłosili konkurs na najlepszego kierowcę. Na poziomie trudności easy trzeba ukończyć tor z jak najlepszym czasem i wysłać e-maila z plikiem, gdzie zapisany jest wynik, do autorów gry. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie WWW: http://www.teque.co.uk. Stamtąd będzie też można ściągnąć poprawki do gry czy np. nowych, lepszych kierowców. Aha - jak na razie najlepszy czas na torze w Monako wynosi 1:16.64

Producent:
Teque /Eidos Interactive
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

8/10 **Cena:** ✆

Nowy, lepszy C&C

Po prawej w głębi: Stary C&C powraca, w grafice SVGA!

Od premiery Red Alert minęło już nieco czasu, gra sprzedaje się świetnie i zyskała sobie rzesze fanów (choć nie wiem, czy tak liczne jak grono miłośników C&C, sięgające ponoć miliona nabywców legalnych kopii i Bóg wie ilu piracich). Chłopaki z Westwood mogą teraz poświęcić sporo czasu na liczenie wpływającego na ich konto cashu :) i pracę nad nowymi gierkami. Wszelako gra w Red Alert, choć ekscytująca i przyjemna, wywołała (chyba nie tylko u mnie) wielką chęć powrotu do świata, w którym NOD i GDI zmagają się w walkach o hegemonię nad naszą planetą.
Co mnie powstrzymywało? Cóż, od 1995 roku C&C odczuwalnie się nam zestarzała. Grafika w lowresie działa na graczy raczej odpychająco i nie daje pełnej satysfakcji z gry. Podobnie widać pomyśleli ludzie z Westwood i w trosce o gracza (che che) wydali właśnie nową wersję Command & Conquer, działającą tylko pod kontrolą Windows'95.

Gra ta praktycznie w niczym nie różni się od wcześniejszej wersji, poza jedną, bardzo odczuwalną zmianą: poprawiono grafikę . Nie liczcie więc na nowe misje, jednostki, mapy, zmienione sterowanie. Nic z tych rzeczy. Jak było, tak jest. Ale jeśli jesteście z tego gatunku graczy, dla których dobra gra - to gra wyłącznie z grafiką SVGA, będziecie w pełni usatysfakcjonowani. Tak jest, C&C ma teraz grafę 600x400 i wygląda naprawdę nieźle (czyli jak Red Alert).

Zmiana rozdzielczości sprawiła wprawdzie, że tereny, na których dzieje się akcja mocno się skurczyły, podobnie jak i jednostki, co na początku lekko dezorientuje, ale pierwsze wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. Inne zmiany to: ulepszony (dużo płynniejszy) scrolling ekranu, dodanie znanych z Red Alert "hotkeysów", czyli kombinacji klawiszy, którymi możemy szybko wydawać rozkazy grupom naszych jednostek, i możliwość gry "łeb w łeb" via Internet. (Przez modemy "wyciągające" nie mniej niż 28.8 kbaudów) za pomocą Westwood Chat; jest też naturalnie możliwość gry w sieci).

Ponadto na kompakcie (a właściwie kompaktach, bo przecie C&C to dwie płytki) znajdziecie też kilka desktopów (Eva, GDI, NOD), z bogatym zestawem animowanych kursorów, ikonek, dźwięków i screensaverów. Tak prywatnie to odradzam szczerze instalowanie desktopu NOD, jest paskudny (kolorystyka!), a i pozostałe są raczej średniej jakości (jak na mój gust); ikonki, choć ładnie zaprojektowane, odstraszają burą kolorystyką. Sam poprzestałem na wyciągnięciu efektów dźwiękowych, niektóre są naprawdę cool. A propos dźwięku - uważam, że odtwarzane z kompaktu muzyczki w C&C biją na głowę te z Red Alert.

Nowa wersja C&C jest w pełni kompatybilna z wersją DOSową, stąd nie musicie mieć obaw, że np. popularne wśród graczy dodatkowe kompakty z misjami będą się z nią "gryzły" (tzn. Westwood daje 100% gwarancji na kompakty Covert Operation). Ogólne

wrażenia... Jako zagorzały fan C&C ucieszyłem się tym niespodziewanym powrotem jednej z moich ukochanych gierek, choć nie ukrywam, że ucieszyłbym się dużo bardziej, gdyby Westwood nie poprzestał tylko na ogólnym "face liftingu" swego słynnego wyrobu.

Mac Abra

Producent:
Westwood/Virgin Entertainment
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena: $40**

Do utraty tchu

Do dziś pamiętam stare dobre czasy, gdy wielką popularność wśród graczy i producentów joysticków zdobyła gra pod tytułem Decathlon. Można w nią było zagrać na praktycznie każdym popularnym wtedy komputerze, niszcząc jeden joystick za drugim. Niedawno firma 3DO STUDIO wypuściła nowy produkt podejmujący ten stary jak świat temat. Wydawało by się, że skoro jest to nowy produkt, to powinien być dużo lepszy. Niestety tak nie jest. Owszem - grafika stoi (a przynajmniej stara się być) na dużo wyższym poziomie, ale czegoś w tym wszystkim brakuje. Nowy Decathlon pomimo tego, że jest nowy, nie daje już tyle radochy z grania co pierwowzór. Żeby było jeszcze weselej, to gra działa tylko pod Windows95 i wymaga joysticka lub mocnej klawiatury - technika grania nie odbiega bowiem od protoplasty.

Dla tych, którzy nie zetknęli się z decathlonem, przypomnę o co w tym wszystkim chodzi. Otóż jako jeden z zawodników stajesz do testu na prawdziwego twardziela. Aby wygrać, należy jak najszybciej machać joystickiem lub naciskać klawisze i ewentualnie wykonać jakąś akcję przyciskiem. Jak widać, klawiszologia jest prosta jak drut i jedynym problemem może być rozgryzienie kiedy trzeba nacisnąć klawisz akcji - ale od czego trening?! (I instrukcja).
W 3DO Decathlonie mamy do wyboru trzy poziomy trudności, i o ile na pierwszym nie ma problemu z wygraniem dziesięcioboju, to na wyższych wymaga to już sporej sprawności w palcach.

Teraz kilka słów o stronie technicznej i wyglądzie. Jak już powiedziałem, gra "chodzi" tylko pod Windows95.
W zależności od dokonanego wyboru program zajmuje do 43 MB na twardzielu i instalowany jest w jednym z sześciu języków, z japońskim włącznie (niestety polskiego brak). Zanim zacznie się grać, trzeba jeszcze zainstalować sterowniki DirectX, które zostały umieszczone na płycie z grą.

Przy uruchamianiu możemy wybrać jeden z trzech rodzajów połączenia komputerów lub też jego brak. W optymalnym przypadku może grać do ośmiu graczy, a zabawa jest tym lepsza im więcej uczestniczy w niej współzawodników. Teraz możemy jeszcze wybrać wysoką lub niską rozdzielczość i zacząć zabawę. Proponuję nie korzystać z opcji Quick Start, tylko z samego Startu i stworzyć sobie swojego zawodnika. Komputer losuje trzy cechy (wytrzymałość, siłę i szybkość), a my wybieramy mu imię, narodowość (nie ma Polski), kolor skóry i włosów. Możemy zapisać jakiegoś wyjątkowo udanego zawodnika i potem używać go po podaniu hasła generowanego przy tworzeniu. A jeśli chcecie dobrego zawodnika, spróbujcie jedno z trzech imion - Dingus, Joeman lub JLinice.
Gdy już mamy kogo męczyć, czas najwyższy zacząć to robić. A możemy męczyć naszego sportowca na trzy różne

Po lewej:
Jeśli lubisz dziesięciobój i marzysz by rozwalić w drobny mak swój joystick czy klawiaturę - to lepiej nie mogłeś trafić.

sposoby (trening, dziesięciobój i wybrane konkurencje) w dziesięciu różnych konkurencjach. Samo męczenie wyglądałoby nieźle nawet w niskiej rozdzielczości gdyby nie to, że zawodnicy momentami prezentują się dość pokracznie (pomimo tego, że użyto techniki MotionCapture czyli filmowania prawdziwych zawodników), a poza tym za każdym razem poruszają się identycznie, niezależnie od swoich parametrów. Oprócz zawodników na ekranie widać jeszcze stadion, o którym nie można powiedzieć nic więcej oprócz tego, że jest trójwymiarowy. Jeśli chodzi o dźwięk to prawie go nie ma. Cały czas słychać miarowy szum widowni, zmieniający nieraz, w zależności od wyników, tonację. Oprócz tego czasami daje się usłyszeć kilka słów lub stęknięcie zawodnika przy wielkim wysiłku. Muzyka - najlepiej o niej zapomnieć, a nie będzie to trudne.

Kończąc, uznaję Decathlona firmy 3DO GAMES za grę, która nie stanęła na wysokości zadania. Pomimo lepszej grafiki i dźwięku niż w starym decathlonie, wcale nie oferuje lepszej rozrywki. Jeżeli ktoś nie miał dotychczas do czynienia z tego typu grami lub jest ich fanatykiem, powinien ją zobaczyć i być może będzie mu się ona podobać. A jeśli mu się nie spodoba, proponuję użyć emulatora Spectrum i zarzucić starą, dobrą wersję.

YASIU

Producent:
3DO STUDIO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

4/10

Cena: 95.00 zł

Mała Dzika Krówka

NA CD NOWOŚĆ V12

Dziwicie się zapewne - cóż to za głupkowaty tytuł? Ja również się zdziwiłem, gdy usłyszałem, że skrót MDK nie oznacza już: Murder Death Kill. Producenci stwierdzili, że jest to zbyt brutalne i orzekli, że te trzy litery mogą odnosić dosłownie do wszystkiego - każdy niech sobie coś wymyśli - dobre co? Ale co tam tytuł, zobaczmy lepiej, jak wygląda sama gra, gdyż w danej chwili mam to niebywałe szczęście trzymać w ręku jeszcze cieplutki produkt w ślicznym pudełku! A zatem przejdźmy do rzeczy... Obcy czekają.

Natychmiast po rozpoczęciu rozgrywki gracz zostaje w jednej chwili wciągnięty w "klimatyczny" świat MDK, całkowicie i bez reszty. Wszystko wokół atakuje zmysły wzroku i słuchu, wyjątkiem są Obcy, którzy za cel obrali sobie Kurta - wojownika przyszłości w seksownym, aczkolwiek trochę dziwnym, wdzianku. Nie będę przybliżał historyjki tej całej afery, gdyż tę miałem już okazję omówić w pierwszym spotkaniu z tą grą (CDA 3/97), teraz natomiast spojrzymy na całość pod trochę innym kątem. A więc, co w ogóle nowego (oprócz tytułu) oferuje nam program? Oczywiście pełne szaleństwo, czyli sześć wielkich, złożonych etapów - miast Obcych - które zaskoczą nawet najbardziej doświadczonych doomomaniaków. Na końcu każdego z tych molochów czeka Boss, którego oczywiście należy przenieść na tamten świat. Akcja naprawdę wciąga - tutaj nie wystarczy umiejętność celnego strzelania, trzeba też wykazać się pomysłowością, umiejętnością szybkiej reakcji w sytuacjach ekstremalnych i miłością do bliźnich, gdyż to właśnie za nich nadstawiamy karku. Gracz jest stale zmuszany do wysiłku, nie ma czasu na odpoczynek, stają przed nim wciąż nowe problemy do rozwiązania, a co najważniejsze - są one zróżnicowane. W jednej chwili znajdujemy się na polu walki pełnym uzbrojonych po zęby robotów, latających i jeżdżących maszyn, a wszystko to do nas strzela czym się tylko da. W następnej chwili wpadamy do wielkiego pomieszczenia i zastanawiamy się, jak sforsować bramę, która w żaden sposób nie daje się otworzyć. Jeszcze później latamy na spadochronie nad przepaścią, bombardujemy teren z latającego pojazdu, jeździmy na snowboardzie, uff - po prostu trudno się nudzić. Przeciwnik z pewnością nam na to nie pozwoli. Ci z Was, którzy mieli okazję grać w demo MDK, zapewne zgodzą się ze mną, że dźwięk jest bardzo mocną stroną tego programu. Mnie, oprócz genialnej muzyki, do gustu szczególnie przypadły okrzyki Obcych, którzy swoimi ochrypniętymi głosami

wydzierają się na Kurta, dopingując go do dalszej gry. Gdy już nieco ochłoniemy z pierwszych wrażeń i dokładniej rzucimy okiem na rzeczywistość MDK, zauważymy, że całość skonstruowana jest jakby z kilku nakładających się na siebie płaszczyzn. Po pierwsze mamy bezpardonową walkę, gdzie jest wręcz gęsto od pocisków i latających części ciał oraz maszyn; z drugiej natomiast strony, twórcy śmieją się ze wszystkiego i nie traktują całego tego zamieszania poważnie. Wynika to chociażby z zachowania naszych wrogów, którzy raz rzucają pod naszym adresem wyzwiska, innym znowu razem stukają się po czole, śmiejąc się przy tym obleśnie, niekiedy pokazują nawet tylne części ciała (klepiąc się po nich) i nic sobie nie robią z naszych pocisków, chociaż te są dla nich śmiertelne. Ale to widocznie dla nich nie problem, gdyż prawie każdy zabity jest z miejsca zastępowany przez nową poczwarę, zwartą i gotową do działania - to chwilami trochę denerwuje. Złość swoją najlepiej wyładować, używając broni, które w tym wypadku są doprawdy różnorodne, czasami nawet dziwne. Wymienię chociażby: Najbardziej Interesującą Bombę Na Świecie - ta rzucona na polu walki, wnet wywołuje zainteresowanie Obcych, którzy zbierają się wokół niej i bacznie się przyglądają, temu niezwykle interesującemu zjawisku. Po chwili bomba robi buuum i mamy gości z głowy - prawda, że pomysłowe? Niestety tego urządzenia nie spotyka się zbyt często. Bardziej "stałą" rewelacją jest tryb snajpera, o którym pisałem w przeglądzie. Gotowy w każdej chwili do użycia mechanizm pozwala nam trafiać cele, znajdujące się nieprawdopodobnie daleko. A na dodatek, wszystko jest widoczne jak na dłoni - pierwotnie mały pikselek zamienia się w całoekranową postać! Szef

Shiny Entertainment zapytany o ten fenomen stwierdził, że sam nie ma pojęcia, jak to się dzieje, gdyż "teoretycznie ta gra nie powinna działać" - no proszę, twórcy zaskoczyli samych siebie. Różnych dodatków i ulepszeń znajdziecie tutaj o wiele więcej i nie szukajcie do nich instrukcji obsługi - cała frajda polega na tym, żeby samemu dojść, do czego dany gadżet służy. Każdy bowiem element MDK został dokładnie przemyślany - gracz, jesli chce ukończyć grę, musi naprawdę wytężyć szare komórki - to jest to, czego brakuje wszystkim doomom (choć nie wiem, czy to zestawienie jest dobre - MDK to znacznie więcej niż tylko zwykła strzelanka). Aż wierzyć się nie chce, że dzieło to stworzyło zaledwie sześć osób w niespełna rok - to swoisty rekord świata. Oczywiście, jeśli by się uprzeć, można się czepić np. zbyt kanciastych postaci, ubogich animacji bohatera czy też braku trybu multiplayer, ale to są naprawdę elementy, które w żaden sposób nie przeszkadzają w tej wyśmienitej zabawie. Zresztą twórcy zapowiadają nowe levele i opcje, przeznaczone specjalnie dla "sieciowców", a zatem... trenujmy, czas nagli.

MR JEDI

Producent:
Shiny Entertainment/Interplay
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Adlib, Soundblaster 8, 16, AWE32

9/10 **Cena: 145,00 zł**

Ciekawa zabawa

Kilka numerów temu przedstawiliśmy nasze pierwsze spostrzeżenia dotyczące nowego wcielenia słynnego produktu Psygnposisa - Ecstatica 2. Gra ta została przyjęta entuzjastycznie zarówno przez recenzentów, jak i przez graczy, o czym mogłem się przekonać obserwując reakcję moich znajomych. Ci, którzy pamiętają pierwszą część, wiedzą, że choć początkowo również odbierana była z zachwytem, ostatecznie przegrała w rywalizacji z Little Big Adwenture - grą wykonaną w podobnej konwencji, ale bardziej rozbudowaną i chyba ogólnie przyjemniejszą (chociaż na korzyść Ecstatica przemawiał jej specyficzny klimat fantasy). Oba produkty charakteryzowała jedna wspólna cecha: wykonane były rewolucyjną techniką graficzną - zamiast "tradycyjnej" wektorówki (znanej na przykład z w miarę podobnych części cyklu Alone in the Dark) zastosowano tu obiekty tworzone z elipsoid, czyli brył przypominających piłkę do rugby. Dzięki temu programy te zdecydowanie różniły się od konkurencji i zyskały sobie ogromny szacunek ze strony programistów. Dla zainteresowanych mogę podać przykład: czas, którego komputer potrzebuje na rysowanie 25 000 linii prostych, wystarczy na wykreślenie tylko ok. 2 000 elips, łuków bądź kół. Po premierze Ecstatica I LBA nikt nie odważył się zastosować tego pomysł w swoim produkcie (choć elipsoidy były wykorzystane do tworzenia statków w First Encounter's, tyle, że wyłącznie jako uzupełnienie wektorowej konstrukcji).

I tak nastała Ecstatica 2, która nie dość, że kontynuuje tradycję "jedynki", to jeszcze obecnie z elips stworzone są nie tylko postacie, ale nawet ściany - dzięki temu unika się znanej choćby z Quake'a czy innych wektorówek idealnej wręcz równości kantów. Niestety, pociągnęło to za sobą dość wysokie wymagania sprzętowe. Optymalny sprzęt dla odpalenia gry to P 166 i co najmniej 2MB karta graficzna z akceleratorem 3D. Wbrew pozorom nie są to jednak jakieś kolosalne osiągi - na całym świecie taki sprzęt jest normą, a właściwie to nawet staje się już zabytkiem, a to za sprawą MMXów (obecnie na rynku istnieją wyłącznie MMXy o częstotliwościach 166 i 200 Mhz, a wolniejszych się nie planuje). Mogłoby się to wydawać czymś przesadzonym, ale spokojnie - uruchomcie tylko grę. Grafika jest po prostu doskonała: płynne zmiany ujęcia kamery, wysoka rozdzielczość i tym podobne efekty mają prawo wymagać takiego sprzętu i nie można tu zarzucić producentom (co niestety zdarza się nagminnie) braku optymalizacji. Jedyne, do czego można by się przyczepić jeżeli chodzi o grafikę, to intro. Jest po prostu smętne, w kilku zaledwie kolorach, z napisami w niskiej rozdzielczości i w ogóle jakieś takie nijakie.

Tyle o grafice, teraz pora na resztę szczegółów. Przede wszystkim gra została bardzo powiększona. Twórcy wyciągnęli widocznie wnioski z porażki pierwszej części. Co prawda podawany przez

producenta czas gry (sześćdziesiąt godzin) to informacja trochę na wyrost, ale z pewnością w ciągu jednego dnia nie da się zaliczyć około tysiąca lokacji. Poza tym nie tylko ilość miejsc do zwiedzenia powoduje, że Ecstatica 2 starczy nam na długo. Drugim z powodów jest niesamowita trudność, przynajmniej na początku gry, kiedy nie mamy jeszcze w pełni opanowanej klawiszologii (nota bene jest ona dość skomplikowana i niezbyt wygodna). Pierwsze kilka godzin mojej zabawy wyglądało w ten sposób, że starałem się jak najszybciej uciec gdzie tylko się da, a szczęśliwe chwile przeżywałem, gdy znajdowałem napój niewidzialności.
Po pewnym jednak

czasie można się przyzwyczaić do wszystkiego. Nawet klawiszologia okazała się przyswajalna, a nawet (ale to dużo, dużo później) wygodna. Być może gracze mający uprzednio do czynienia wyłącznie z grami przygodowymi w ogóle nie będą mieli tu kłopotu, ale u mnie wychodziły na każdym kroku "klawiszowe nawyki" z Quake'a.

Wadą tej gry jest to, że najbardziej emocjonująca właśnie na początku, później zaczynamy popadać w rutynę, a ostatecznie nudzić się. Nie znaczy to bynajmniej, że nie jest ona warta zainteresowania. Po prostu nie należy popadać w nadmierny zachwyt, jak to mieliśmy okazję obserwować w przypadku Diablo, gdzie sytuacja była identyczna: na początku grało się dla przyjemności, a później już tylko z chęci skończenia gry. Trudno to jednak uznać za dużą wadę, gdyż mimo to Diablo ukończyli już chyba wszyscy w redakcji. Zobaczymy, jak to będzie z Ecstatiką.

Teraz pora na ostateczne podsumowanie. Na początku (jeszcze w trakcie rozpoczynania niniejszej recenzji) myślałem, że przynam grze 9 punktów w naszej dziesięciopunktowej skali. Jednak im dłużej się namyślałem, tym więcej znajdowałem argumentów przeciw. Gra w zasadzie nie ma wad (oprócz pierwszego zetknięcia z klawiszologią), więc nie można jej skrytykować, ale też poza większą ilością lokacji nie wnosi praktycznie nic nowego w stosunku do "jedynki". Jak na przygodówkę trochę tu za mało fabuły, a jeżeliby zakwalifikować grę jako zręcznościowo-przygodową, to tutaj z kolei lepiej prezentuje się Tomb Raider. Mimo to najnowsze dzieło Psygnosis jest jak najbardziej czymś godnym uwagi.

CORNHOLIO

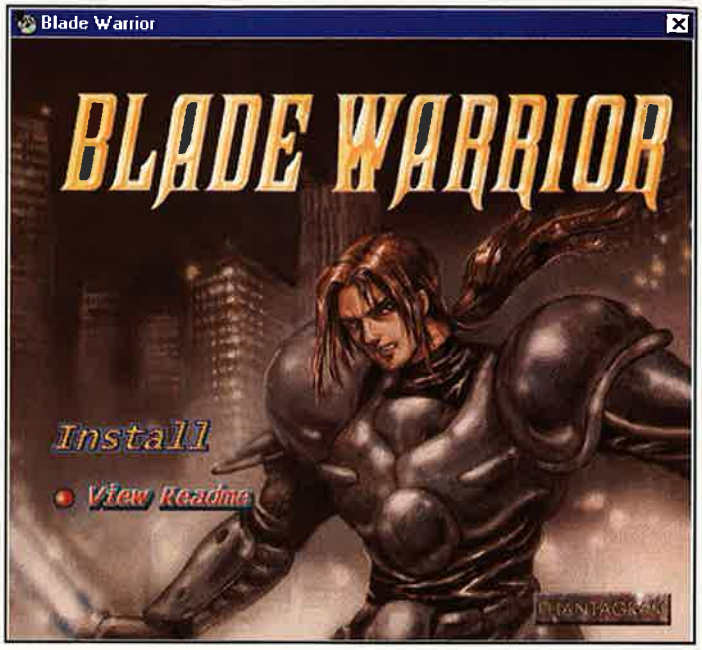
Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Adlib, Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10 **Cena:** ✆

Wojownik z Pentagramu

Śmigłowiec wycisnął resztki ciemności i strzępy pierzastej mgły. Jak ciężka, zielona ważka zatrzymał się w powietrzu. Dach budynku migał niewyraźnie odbitym blaskiem metropolii i bladego księżyca. Tysiącmetrowa iglica darła rozhulane powietrze. Helikopter zakołysał się niebezpiecznie na falach wirującego podmuchu. W tej samej chwili od kadłuba oderwał się jakiś kształt. Głuche echo poniosło metaliczny dźwięk i syk siłowników. Krótki refleks odbił się rykoszetem od zimnej, wibrującej stali na plecach wojownika. Chromowany pancerz zalśnił ultramaryną. Jękliwy poświst zgasł w momencie, gdy srebrna klinga znalazła się w dłoni...

Jeżeli pociągają Cię platformówki i lubisz także mocne uderzenie miecza w krwawych bijatykach, Blade Warrior będzie dla Ciebie prawdziwym wyzwaniem. Tu nie ma skomplikowanego scenariusza i labiryntowych podziemi. Tu jest tylko prosta jak igła i niebezpieczna droga wybrukowana opancerzonymi, potężnie uzbrojonymi androidami. Nie licz na litość, nie licz niczego oprócz niewielu "kostek" energii, które Ci pozostały. Masz tylko jeden cel: zabić każdego, kto stanie na Twej drodze. Nie będzie to proste zadanie, nie będzie to prosta misja. I o to chodzi. Zapomnij o gładko wnikającym w tkankę (lub w zwój przewodów) mieczu. Przeciwnicy nie są głupi, a ponadto dysponują ciężkimi karabinami maszynowymi. Ty za to jesteś zwinny i szybki. Zanim kula z karabinu dotrze do Twojego oka, wyskoczysz wysoko w powietrze i jednym, płynnym ruchem pozbawisz androida zdziwionej "twarzy". Zwarcie, mała implozja i osobnik rozerwie się efektownie na Twoich oczach. Widok całkiem miły, ale lepiej weź się w garść i kopnij w gruczoły, bo zaraz będziesz potrzebował wiadra adrenaliny. Tym razem androidy, niczym superman, atakują z powietrza i jest ich cała chmara. Jeden sprytnie przeleciał nad Twoją głową i wali seria po serii w nerki. Masz tylko chwilę na blok, kula odbije się od miecza, a Ty zajmiesz się niemiluchem kładąc go w powietrzu na madejowe łoże. Przeciwnicy są coraz inteligentniejsi, jesteś już nieco zmęczony. Miasto tętni swoim megażyciem. Nikt nie widzi rozgrywających się pojedynków.



Biegniesz obszernym korytarzem, by spotkać się z Wielkim Mistrzem. Jeśli go pokonasz, musisz jeszcze zająć się jego walkeropodobnymi pomocnikami... To zresztą nie wszystko. Totalny sprawdzian umiejętności i woli przeżycia, dopiero przed Tobą.

Blade Warrior nie jest wyrafinowaną grą, ale posiada jedną istotną zaletę. Jest grywalny. Niestety chłopaki z Phantagramu zapomnieli o tym, że czas nie stoi w miejscu i grafika oraz animacje z początku obecnego dziesięciolecia nikogo obecnie nie zachwycą. Trochę nadrabiają niektórymi "scenkami", ale ogólnie grafika raczej na minus. Na dodatek drętwe dźwięki odbierają chęć do życia, co nie powinno mieć miejsca. Całe szczęście, że dysponuję wieżą i kilkoma ciekawymi kompaktami. Przy ostrym łomocie z własnej kolekcji, gra nabiera rumieńców. Nie mogę polecić Wam tej gry z czystym sercem, mogę jednak zachęcić do przetestowania dema. W jednym zdaniu: gra się dobrze, ale ten wygląd„

Zdecydujcie sami!

CZARNY IWAN

Po prawej: Obity pancerzami Hun zaciska w łapach potężny miecz, co ciekawe - u pasa wisi mu kiść granatów... Do przerobienia czeka już kilka ton inteligentnego żelastwa.

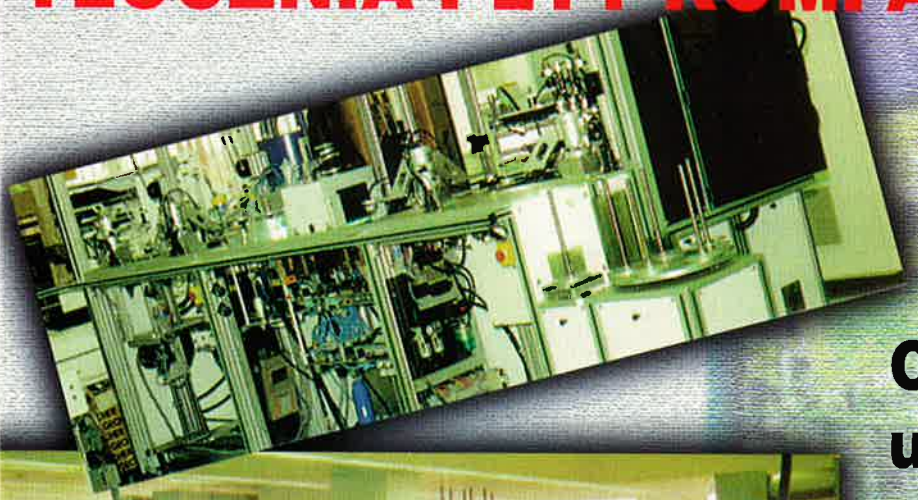
Producent:
Phantagram Limited
Dystrybutor:
Phantagram Limited
tel. 0181 3241372
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/50, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

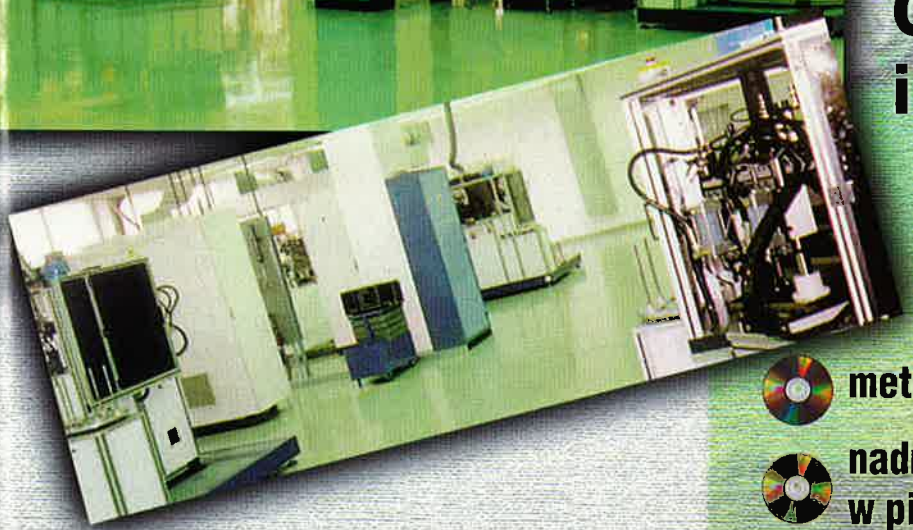
4/10 **Cena:** ✆

C.D.C a.s.

Čelákovice

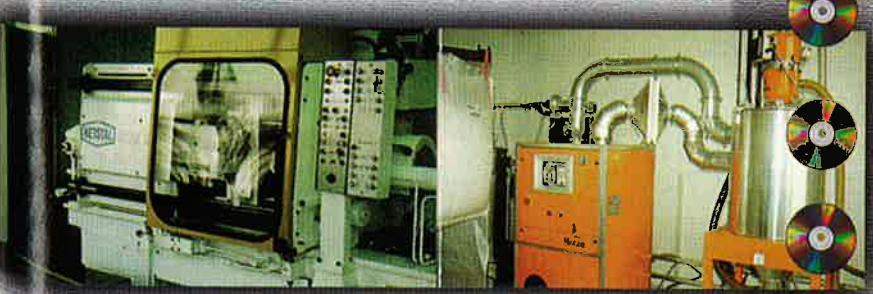
TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH





Oferujemy usługi tłoczenia płyt kompaktowych CD-AUDIO i CD-ROM

- metalizacja złota lub srebrna
- nadruk na kompaktach w pięciu kolorach
- szeroki wybór różnego rodzaju opakowań
- kompletacja do boxów wraz z poligrafią
- celofanowanie lub foliowanie



MÓWIMY PO POLSKU

GDYBY RUMCAJS TŁOCZYŁ PŁYTY, ROBIŁBY TO U NAS

C.D.C. a.s

Zarubova 1678, 250 88 Celakovice, Czech Republik

Tel.: +420 202 89 22 55 Fax: +420 202 89 22 56

Dreszcz emocji

NA CD-ROM #12

Po prawej:
Jeżeli nie boisz się duchów, a emocje nie mają dostępu do Twego umysłu, możesz zasiąść do tej niepokojącej przygodówki: na własną odpowiedzialność!

Witamy w Cyklonie, dziwnym, małym mieście na ostrzu szaleństwa, w odległym kącie Arizony. Jeżeli miałeś okazję pokonywać mroczne miasto w Shivers lub widziałeś Mysta, tym bardziej zanurzysz się w Shivers 2 z przyjemnością.

To miasteczko istnieje naprawdę, mógłbyś się o tym przekonać jadąc przez Arizonę z zamkniętymi oczami. Na pewno trafiłbyś właśnie do niego. Dziwne tylko, że na zakurzonych, wąskich ulicach nie widać ludzi. To nie miejsce dla nich. To dom duchów i straszydeł, niewyobrażalnych maszkar, a może demonów? Miasteczko wibruje w takt tchnień złych duchów, a puste oczodoły domów coś do Ciebie mówią...

Jest jeszcze nadzieja na pokonanie złych mocy. Ślepe uliczki i ciche zaułki są jej pełne. Jest kilka osób, które nieświadome niebezpieczeństwa trwonią gorące dni lata w Cyklonie. Być może ich spotkasz, być może wyruszycie razem i uwolnicie miasteczko od przekleństwa... Buty głucho skrobią pył drogi, myślący pył, pamiętający złych ludzi, którzy wciągnęli go do płuc ginąc na ulicy. Wiele twarzy ułożyło się w starożytnym miale. Pamięć przetrwała, najgorsze utkwiło w ciężkim powietrzu jak komar w kawałku bursztynu. Brniesz przez zalane, pokryte czerwonym cieniem chorego słońca ulice. Być może spotkasz Darkclouna. Kto to jest? Nie będziesz tego wiedział dopóki go nie pokonasz, być może nigdy się to nie zdarzy, jeżeli jednak przegrasz, to ciemny obłok na zawsze wessie Twoją duszę... Darkcloun obserwuje każdy Twój ruch. Chrapliwe, lepkie zgłoski układają się w słowa. Uderzą Cię, kiedy będziesz najmniej się tego spodziewał. Zakotłują się w głowie i pozostawią martwy osad. Masz następny kłopot, następną układankę, zadanie. Puste oczodoły przyglądają Ci się z mroku. Lepiej się nie oglądaj, tylko intensywnie myśl... Shivers to doskonała i niepowtarzalna przygodówka. Specyficzny, mroczny klimat wymarłego miasta (podobny do Myst) robi niesamowite wrażenie. Pozornie puste ulice wypełniają niepokojące cienie i dziwne odgłosy. Zanim jednak wyciągniesz z kieszeni mapkę turystyczną i aparat fotograficzny, musisz wiedzieć, że nie uda Ci się tak po prostu wyjść na ulicę. Zdobycie choćby odrobiny "przestrzeni" wymaga rozwiązania skomplikowanej zagadki bądź odkrycia i połączenia w spójną całość pozornie nieistotne fakty i zdarzenia. Już na samym początku gry poznasz Twojego najbardziej zaciekłego przeciwnika. Zgrzytliwy dźwięk dzwonka pobudzi do działania. Darkcloun przedstawia się i proponuje pierwszy "test na inteligencję". Musisz odkryć na zielonym stoliku wszystkie pomieszane przez złośliwca karty (bardzo podobne do oszukańczych "trzech kart"). Lepiej żebyś sobie poradził, bo możesz obudzić się w następnym, niekoniecznie ludzkim wcieleniu... Do rozegrania czeka 50 "pojedynków". Każda próba sił, którą wygrasz, pozwala na odkrycie nowego elementu historii. Warto dodać, że dzięki nieliniowej strukturze gry, można pokonywać ją wielokrotnie, na wiele sposobów... Shivers to oczywiście SVGA i mnóstwo opcji, które określisz przed grą. Dla początkujących polecam autosave. Lokacje bardzo dopracowano graficznie, poruszasz się w płynnym trójwymiarowym środowisku. Każdy element został dopieszczony w najdrobniejszym szczególe. Pełno tu przedmiotów, które możesz podnieść, obejrzeć, niekiedy zabrać ze sobą. Oczywiście każdy z 360 stopni przestrzeni jest gotowy, abyś wybrał się w jego stronę. Przy okazji możesz podziwiać tytaniczna pracę grafików. To co zaprezentowali w Shivers 2 o niebo przerasta "jedynkę." Smaczków dodaje również wachlarz świetnych animacji. Jeżeli jednak chcesz naprawdę mocnych przeżyć, podłączaj czym prędzej głośniki i zagraj w aurze klimatycznych dźwięków. Uważaj na głowę - odlecisz pod sufit. Dreszcze emocji będą nieodmiennie towarzyszyły zabawie. Ta gra wciąga po same uszy i nie pozostawia miejsca na inne czynności oprócz pokonywania kolejnych etapów. Mogę tylko z przyjemnością zaprosić go gry. Na pewno Wam się spodoba!

Czarny Iwan

Producent:
Sierra
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 12 MB RAM, Win 3.1, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

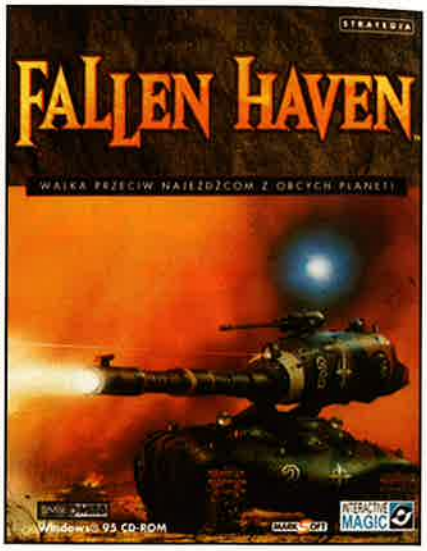
Boje o kolonię

NA CD NUMER 9

W numerze 2/97 Mac Abra dość kwaśno oceniał nowo powstającą grę Fallen Haven. Zarzucał jej liczne wtórności i ogólnie średni poziom wykonania. Miałem więc pewne obawy, gdy uruchamiałem ostateczną wersję "tego czegoś" na swoim komputerze. Bo nie zanosiło się na program warty uwagi.

Skrótowo przypomnijmy jego założenia - akcja dzieje się na planecie New Haven, ziemskiej kolonii zaatakowanej przez najeźdźców z kosmosu. Stajemy po stronie ludzi lub Taurańczyków. W zależności od wyboru determinujemy możliwości naszych oddziałów (ludzie - szybsze jednostki, słabsze opancerzenie oddziałów i budowli, przeciętna siła ognia i lepszy zasięg rażenia; Taurańczycy - jednostki wolniejsze, ale dysponujące większą siłą ognia i mniejszym zasięgiem, mocne opancerzenie struktur i pojazdów). Dostępne są dwa tryby kampanii:
* Fallen Haven - obie strony równie słabe, oddzielone prowincjami neutralnymi (posiadającymi własne siły zbrojne).
* Kampania ostatniej nadziei - do wroga należą wszystkie prowincje oprócz jednej (Twojej); dla zaawansowanych.
Cała planeta podzielona jest na szereg prowincji, a my musimy je kolejno podbijać (z tym, że możemy atakować tylko te prowincje, z którymi graniczymy). I to nie poprzez byle kliknięcie na mapie głównej, nie - musimy zapakować jednostki do statku (co automatycznie ogranicza nam ilość oddziałów, jakie możemy wykorzystywać, bo statek ma określoną ładowność) i wysłać je do wyznaczonej krainy.

Gra toczy się w turach, w dwóch dopełniających się trybach. W trybie walki (tactical mode) jest to typowa zabawa taktyczna, gdzie osobno dowodzimy każdym obiektem, z limitem punktów na ruch i inne akcje (np. atak). Natomiast w trybie strategicznym (strategic mode) nie mamy żadnych ograniczeń w poruszaniu się jednostek, tworzeniu nowych budowli, naprawach, badaniach itp. (ale nie możemy walczyć). Tutaj FH przypomina zasadami gry z kanonu RTS, gdzie stawia się budynki, wydobywa surowce, produkuje i ulepsza swoje jednostki, itp. Zastosowano dość dogmatyczne zasady tworzenia infrastruktury - budynki muszą graniczyć z innymi budowlami lub drogą, a budowana trasa nie może być wytyczona bez łączności z innym "autobahnem". Z daleka zalatuje to Warcraft 1, a nie powiem, żeby to był udany pomysł. Lepiej przemyślano rozwój technologiczny naszych sił. Prowadzimy badania w sześciu odrębnych dziedzinach wiedzy (z możliwością jednoczesnych badań nad wszystkimi zagadnieniami i ustalaniem ich priorytetów). Przed nami 10 poziomów technologii do osiągnięcia. Przy wyborze jednostek do wytworzenia, zwracam uwagę na ciekawy pomysł... w instrukcji. Każda z jednostek omówiona jest zarówno z punktu widzenia producenta, jak i przeciwnika, stąd możemy jednocześnie poznać jej zalety i słabe punkty.



z różnych gier połączono w przyzwoitą i w sumie strawną całość. Byłby to zapewne całkiem dobry RTS, gdyby zlikwidować tury. Grywalność w najlepszym wypadku jest przeciętna; za pół roku nikt nie będzie pamiętał, że coś takiego istniało.

UGLY JOE

O grafice nie powiem nic więcej ponad to, co mój poprzednik - czyli średnie i w sumie niezbyt naturalnie wyglądające renderingi w SVGA, w rzucie izometrycznym, ładnie zaprojektowane, ale statyczne obiekty, monotonna kolorystyka. Animowane scenki są mało efektowne, a animacja postaci i pola bitewnego pozostawia wiele do życzenia. W sumie grafika raczej rozczarowuje. Obsługa (tzn. przyjazność i funkcjonalność panelu) to jeden z jaśniejszych elementów tego produktu. Muzyka z kompaktu "się podoba", ale już efekty dźwiękowe są co najwyżej przeciętne. Może jest ich i dużo, owszem, ale z jakością bywa różnie. Ogólnie z ekranu wieje szarością, plastykiem i... nudą. Niestety - ta gra nie wciąga, a jeśli nawet, to z niewielką mocą.

Cóż mogę powiedzieć o Fallen Haven? Ani nic odkrywczego, ani entuzjastycznego. Ogólnie zgadzam się z Mac Abrą. Ot, sprawdzone patenty

Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

5/10 **Cena: 145,00 zł**

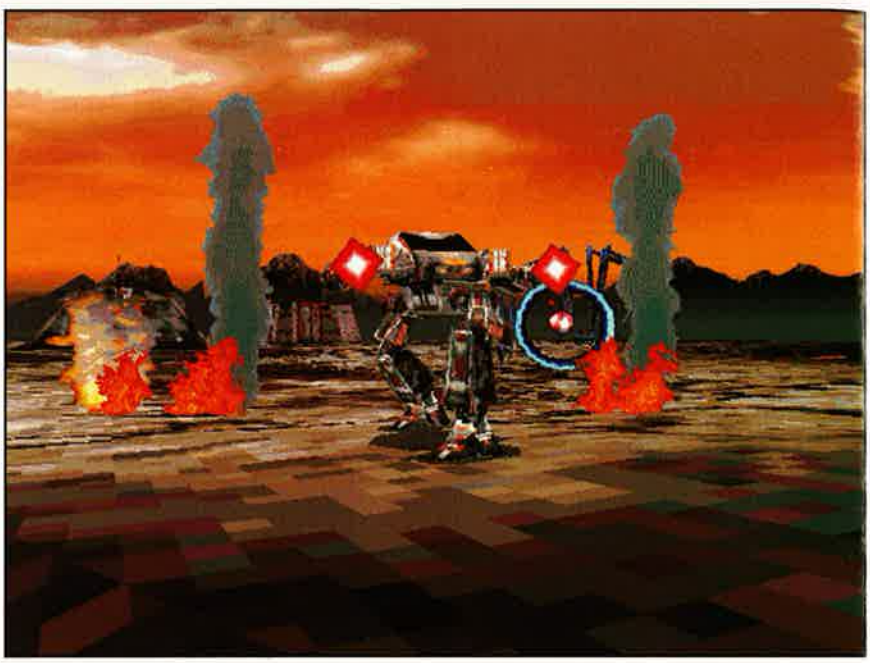
Człowiek i maszyna

Po prawej w głębi: Przepraszam! Przepraszam! Nie wiedziałem, że ktoś tu mieszka. Zaraz posprzątam, tylko skoczę po odkurzacz.

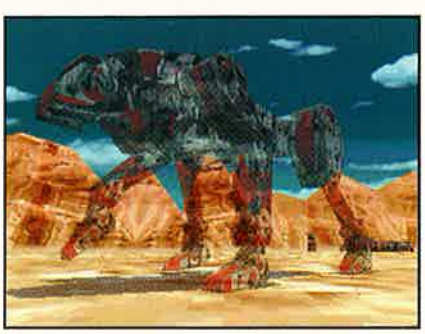
Po raz pierwszy z wersją demo tego programu spotkałem się kilka miesięcy temu. Swoje wrażenia przekazałem w raporcie, podstępnie zatytułowanym 'Wojna na dwóch nogach'. Cóż, czas biegnie nieubłaganie i oto na moim biurku wylądowała finalna wersja G-NOME. Nie mając innych pomysłów na jej wykorzystanie (Lord Yabol miał, ale mu nie pozwoliłem), postanowiłem ją uruchomić i zobaczyć, czy osławione dwie walczące nogi są nadal na chodzie. Okazało się, że...

Nazywasz się Joshua Gant i robisz w tej całej aferze za etatowego bohatera, pracującego dla HUIA (Human's Union Intelligence Agency). Owa afera to nic innego, jak najzwyklejsza wojna, jakich wybucha wiele wszędzie tam, gdzie pojawi się

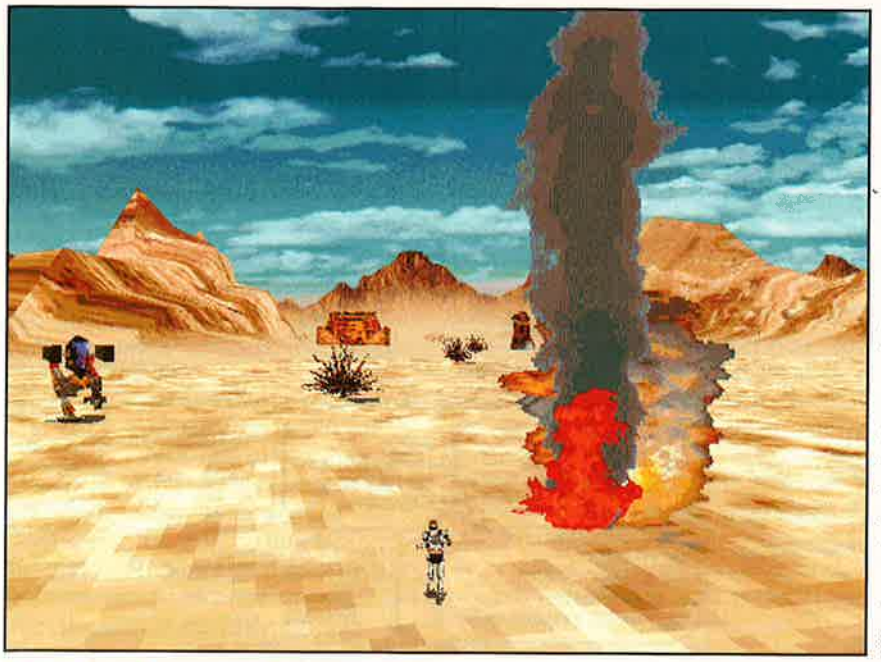
człowiek. Tym razem też się pojawił i jak nie trudno się domyślić, wywołał mały kryzysik. Walka toczy się między dwoma najpotężniejszymi rasami w tej części galaktyki, tj. między rasą Ludzi (hip hip, hura) i Scorpiów (bleee). Jak się okazało, szans na pokój nie ma



(chyba, że trzyosobowy), a to dlatego, że podstępna (i tak na marginesie - brzydka) rasa Scorpiów knuje po cichaczu niecne intrygi przeciw pokojowo nastawionym Ludziom. Efektem tych działań jest właśnie tytułowy G-Nome, czyli najnowocześniejsza maszyna bojowa, genetycznie przetworzona i niebezpieczna jak wszyscy diabli. Scorpianie produkują ją w tajnym kompleksie militarnym - to właśnie on stanie się Twoim ostatecznym celem, ale zanim do tego dojdzie - czeka Cię mała szkoła życia. Mam oczywiście na myśli walkę, która łatwa nie jest, szczególnie, że na początku Twój sprzęt nie będzie tak imponująco rozbudowany, jakbyś sobie tego życzył. Mimo to wystarczy, aby zrobić przeciwnikowi kuku, tyle, że będzie się trzeba trochę napocić. Pocić się będziesz nie tylko za sterami maszyny bojowej, lecz także, a może przede wszystkim, w trakcie uprawiania joggingu po obstrzeliwanej okolicy. I nie ma wymówki, że masz zadyszkę (symulacja Dartha Vadera?), a zapewniam, że takich sytuacji nie zabraknie. Większość misji



skonstruowana jest specjalnie w taki sposób, abyś miał możliwość wyładowania stresu, biegając między świszczącymi pociskami - to bardzo pobudza do działania. Co prawda na swoim składzie masz kilka wymiataczy (przeważnie dwa, więcej nie opłaca się nosić), ale zrobić nimi możesz niewiele, co najwyżej ustrzelić kilka biegających straszydeł, uważających się za żołnierzy. Nie ma się z czego cieszyć, Ty też pięknie nie wyglądasz - Twój skafander na zewnątrz prezentuje się podobnie. Co prawda jest trójwymiarowy, podobnie jak wszystko dokoła (to się chwali), ale wygląda toto bardzo kanciasto (a tego się nie chwali). Niestety, być może nie przysłużę się tym twórcom gry, ale stwierdzić muszę, że sprawa z grafiką ogólnie nie wygląda najzabawniej (no chyba, że się pośmiejemy z biegających HAWCów, ale nie radzę - celnie strzelają). Kolorystyka jest zbyt... cukierkowa? Hmm, w każdym razie brak jej ekspresji, natomiast podczas poruszania się proponuję wysilić organy wzrokowe i wziąć na cel krajobraz, nie wiem jak Wam, ale mnie nie bawią góry, które zachowują się jak świąteczny pudding w trakcie ucieczki. Ogólnie mówiąc - tło jest za mało stabilne, ale że nie jestem złośliwy, powiem, że jest... bardzo żywe, cokolwiek to znaczy. Jeśli tym narzekaniem kogoś zniechęciłem i ten ktoś sobie poszedł, to niech żałuje, bo teraz będzie najlepsze (Smuggler się rozbierze). Mimo wszystko, gra jest warta świeczki, gdyż posiada całkiem przyzwoitą grywalność, dzięki której można naprawdę wiele wybaczyć (wybaczam ci Jedi, nie całuj po nogach!).



Rozgrywka jest na tyle wciągająca, że już po pierwszej misji mkniemy przez wojenną zawieruchę niczym doświadczeni wojacy - chociaż jeszcze nimi nie jesteśmy. A gdy tylko się nimi staniemy, natychmiast dowództwo dostarczy pod nasze matczyne skrzydełka świeże mięso armatnie, a my, jako zasłużeni dla kraju, puścimy ich na odstrzał, żeby uratować własne cztery litery. Nie nie, co ja gadam, tak nie można panowie, między nimi mogą być nasi przyjaciele (których będziemy musieli wcześniej uratować), a więc takie marnotrawstwo raczej nam się nie opłaca. Między innymi dlatego, że nikt nam za to nie zapłaci (no chyba, że z grubej rury). A propos płacenia, to nasz sponsor (czyli ukochany rząd), wyposażył nas we wszelaką walutę obronną, przy pomocy której będziemy mogli do woli (tzn. do skończenia amunicji) płacić przeciwnikowi, aż ten zapłonie do nas płomienną miłością, innymi słowy - wyleci w powietrze. Podczas działań spotkamy się z różnymi maszynami i w ogóle celami, bo przecież nie każdy cel będzie kroczącą, dwunogą pokraką. Czasami będzie to piechota (którą trzeba będzie wydłubywać ze stópek naszego pupilka), czasami inne maszynki (szybkie - ale słabo uzbrojone lub wolniejsze - ale z porządnymi rakietami na pokładzie), a w jeszcze innym przypadku przyjdzie nam ostrzelać umocnienia wroga, hangary, wieże obronne, elektrownie i wiele wiele innych tworów istot inteligentnych. My również będziemy używać różnych urządzeń bojowych (i nie tylko bojowych) tak, że na nudę narzekać nie będziemy - przeciwnik na to nam z pewnością nie pozwoli, bez względu na panujące wokół warunki, czyli w zależności od scenerii, którą może być: teren zaśnieżony, pustynny, wulkaniczny lub polny. Nie będę opisywał, jak obsługiwać naszego robota, gdyż tych na składzie mamy kilka, powiem tylko, że choć różnią się one wyglądem, ich zasada działania jest w sumie identyczna. Na każdym z robotów znajdziemy takie standardowe urządzenia jak radar, radio, kompas. Obsługa odbywa się za pomocą tych samych klawiszy, a więc problemu nie ma (w ogóle obsługa, jak na symulator, jest bardzo prosta). Podobnie ma się rzecz z bronią: różnego rodzaju działka, rakiety, pociski, to wszystko jest standardem w tego typu grach i zapewne każdy miłośnik dwunożnych symulatorów, nie będzie miał problemu z załapaniem co do czego. Gdyby jednak były z tym jakieś problemy, w menu głównym można sobie wszystko szczegółowo obejrzeć. Przed nami 4 kampanie i możliwość odpalenia programu na procesorze MMX (podobno z lepszym efektem). Co się natomiast tyczy imprezy zbiorowej, całość wygląda mniej więcej tak: gra w sieci - do ośmiu osób, przez modem... tak samo.

Rozgrywka może odbywać się w drużynach lub pojedynczo. W obu przypadkach ścieżka dźwiękowa jest równie atrakcyjna, chociaż chwilami odniosłem wrażenie, że twórcy zabrakło inwencji (lub miał dobry humor). Co by w każdym razie nie mówić, zagrać warto - gorąco zachęcam.

CIACHMASTER

Producent:
7th Level
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena: 139.00 zł**

Po lewej:
Czy mogę pana prosić do tańca? Nie? No to rapujemy!

H.C. MULTISERWIS

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

SPRZEDAJEMY KOMPUTERY UNIA, OPTIMUS, ADAX, oraz nasze komputery z roczną gwarancją

Przykładowe konfiguracje :

PENTIUM 120, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14" LRNI

HDD	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2275 zł	2315 zł	2390 zł	2400 zł

DOPŁATY DO:
PENTIUM 133 - 85 zł
PENTIUM 166 - 750 zł

PRZY ZESTAWACH Z PROCESOREM AMD NALEŻY OD ZESTAWU PENTIUM 120 ODJĄĆ:
- przy proc. AMD K5-75 MHz - 265 zł
- przy proc. AMD K5-100 MHz - 195 zł
- przy proc. AMD K5-133 MHz - 125 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

PRZYKŁAD ROZŁOŻENIA KOMPUTERA: P-120 z 1,2 GB HDD NA 24-ro MIESIĘCZNE RATY.
1. PRZEDPŁATA 15% PRZY ZAMAWIANIU SPRZĘTU W SIEDZIBIE F-MY WYNOSI: 402,00 zł
2. PIERWSZA RATA WYNOSI: 157,28 zł
3. POZOSTAŁE RATY: 132,24 zł

!!! RATY PODANE SĄ Z WLICZONYM PODATKIEM VAT !!!

OFERUJEMY DRUKARKI:

HEWELT PACKARD
LASERJET 5L (600 dpi, 1 MB, 4 str/min) - 1395 zł
LASERJET 6P (600 dpi. 2 MB. 6 str/min) - 2488 zł
DESKJET 340 (atr. 600 dpi. opcja kolor) - 736 zł
DESKJET 690c (atr. kolor. 600 dpi.) - 919 zł
DESKJET 820Cx (atr. kolor. 600 dpi.) - 1290 zł
DESKJEJ 870Cx (atr. kolor. 600 dpi.) - 1629 zł

EPSON
STYLUS 200 (atr. 360 dpi. opcja kolor) - 553 zł
STYLUS COLOR 200 (atr. kolor. 360 dpi.) - 645 zł
STYLUS COLOR 800 (atr. kolor. 720 dpi.) - 999 zł

OKI
Microline 320 PL TURBO (9-igiel, 10", 435 zn/s, 240x216 dpi. 1 + 4 kopie) - 1099 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

NOTEBOOKI 486 I PENTIUM: CALIFORNIA ACCESS, COMPAQ, DEC, IBM, NEC, TEXAS INSTRUMENTS TOSHIBA, ZENITH; AKCESORIA - FAX MODEMY, KARTY SIECIOWE, STACJE DOKUJĄCE PRZENOŚNE DRUKARKI ATRAMENTOWE (również kolorowe)

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM"ow, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM"y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

KONSOLE

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64

Możliwość wymiany na inne konsole
Posiadamy ogromny wybór gier ⟷ NOWOŚCI
masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń
rozwiążemy Twój problem

AMIGI
NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 800 zł
AMIGA 600 - 450 zł
UŻYWANE z 6-cio miesięczną GWARANCJĄ

AMIGA 500 - 350 zł
AMIGA CD-32 - 350 zł
UŻYWANE z 6-cio miesięczną GWARANCJĄ

SPRZEDAŻ PODZESPOŁÓW KOMPUTEROWYCH
ceny bez podatku VAT

PROCESORY:
AMD K5-P75 - 127 zł
AMD K5-P133 - 310 zł
INTEL PENTIUM 120 - 390 zł
INTEL PENTIUM 133 - 475 zł
INTEL PENTIUM 166 - 880 zł

PAMIĘCI:
4 MB SIMM PS/2 - 65 zł
8 MB SIMM PS/2 - 125 zł
16 MB SIMM PS/2 - 245 zł

TWARDE DYSKI:
1,2 GB - 570 zł
1,6 GB - 630 zł
2,1 GB - 710 zł
2,5 GB - 730 zł

CD-ROM'y:
8x speed - 330 zł
10x speed - 355 zł
12x speed - 370 zł

KARTY MUZYCZNE:
16-bit zg. z SB PRO i SB 16 P'n'P - 78 zł
SOUND BLASTER 16 VIBRA - 220 zł
SOUND BLASTER 16 VALUE EDITION P'n'P - 315 zł

PŁYTY GŁÓWNE:
PENTIUM INTEL 430HX 75-200 MHz - 320 zł
PENTIUM INTEL 430VX 75-200 MHz - 290 zł

INNE:
FDD 1,44 MB - 74 zł
KLAWIATURA zg z WIN 95 - 35 zł
MYSZ 28 zł
KIESZEŃ HDD - 37 zł
1 MB RAM do SVGA - 37 zł
1 MB EDO RAM do SVGA - 41 zł
FAX MODEM 14400 bps VOICE - 145 zł
FAX MODEM 33600 bps VOICE - 285 zł
GŁOŚNIKI 60W ze wzm. - 78 zł
GŁOŚNIKI 3D 100W ze wzm. - 122 zł

MONITORY:
14" MITSU MONO LR - 255 zł
14" KOLOR MTC (CRT Philips) LR NI - 580 zł
14" KOLOR DAEWOO LR NI - 705 zł
15" KOLOR DAEWOO CFR LR NI - 955 zł
15" KOLOR CTX CFR LR NI - 955 zł
17" KOLOR MTC CFR LR NI - 1600 zł
17" KOLOR CTX CFR LR NI - 1890 zł

KARTY GRAFICZNE:
S3 TRIO 64-bit 1MB PCI software MPEG player - 110 zł
S3 VIRGE 3D accel. 64-bit 2/4MB EDO RAM MPEG pl. - 190 zł

OBUDOWY:
MINI TOWER - 94 zł
DESKTOP GREEN - 270 zł
MINI TOWER GREEN - 286 zł
BIG TOWER - 310 zł

!!! Specjalna oferta dla firm: Skupujemy używane komputery, drukarki, monitory w zamian oferujemy nowy sprzęt po atrakcyjnych cenach. !!!

SPRZEDAJEMY NA RATY
U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ
SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO

Ceny z dnia 06.03.1997 r.

na dysku CD m in.:
Realimation STE, Historia Europy Międzywojennej, Quake, Gender Wars, Destruction Derby, Orion Burger, AH64D Longbow, S.T.O.R.M

na dysku CD m in.:
Virtua Fighter, Euro 96, Albion, Mega Race 2, Duke Nukem 3D screen saver, VirusSave, Wide World of Animals, Hind

na dysku CD m in.:
Screamer 2, War Wind, Lords of The Realms 2, MYST screen saver, Voyeur II, SWIV 3D, Origins of Mankind, Fire Fight, Road Rash

na dysku CD m in.:
Ace Ventura, Marathon 2, Pinball Construction Kit, Zombie Wars, Necrodome, Fractal Painter 4.0, HiJack Morph, Zwierzaki

na dysku CD m in.:
Crusader: No Regret, Sonic CD, Daggerfall, Diablo, Harvester, Fate, Gene Wars, Blood&Magic, Dyktando, Cubase, Super Print

na dysku CD m in.:
Virtua Squad, Hunter Hunted, Realms of the Haunting, Titanic, AntiVirenKit 5.0, Assasin 2015, Blue Ice, Freehand 5.0

na dysku CD m in.:
Akord, Grammar Tree,Pitagoras 1.2, You&Me II, Blast Chamber, Crazy Drake, Quake 1.06, Alien Trilogy, KKND, Deus, Wooden Ships

na dysku CD m in.:
MDK, Redneck Rampage, City of the Lost Children, Tunel B1, Ecstatica 2, Starsl, Deathdrome, Age of Sail, Jetfighter 3, Virtual Tourism: Paris

na dysku CD m in.:
Imagine 4.0, AntiVirenKit 5.13, BackWeb, Literat II, POD, Encyklopedia Kosmosu, Sim Park, Carmageddon, Mks_Vir 5.32B

NUMERY ARCHIWALNE

MOŻNA ZAMAWIAĆ LISTOWNIE, TELEFONICZNIE LUB POCZTĄ ELEKTRONICZNĄ
WROCŁAW, UL. TĘCZOWA 25, TEL. (071) 3437071 W.338, TEL./FAX (071) 3412083, E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL

Karciana rozgrywka

Niedawno na łamach CD-A zapowiadaliśmy premierę gry karcianej firmy Microprose - Magic the Gathering. Wszyscy fanatycy "normalnej" edycji (a jest ich sporo) z utęsknieniem czekali na ukazanie się tej gierki.

Nie pomylili się. Komputerowe MtG to nie tylko pojedynki karciane, ale również cały świat Shanadar, utrzymany w konwencji graficznej przypominającej miks Civilization 2 i Heroes of Might & Magic 2. Po świecie tym wędrujemy wykonując misje, zbierając bądź tracąc dochody i rozwijając talię. Oczywiście nie jest to gra strategiczna. Wykonywanie misji wygląda w ten sposób, że wędrujemy sobie drogą od zleceniodawcy do miejsca przeznaczenia spotykając po drodze czyhających na nas przeciwników. W przypadku spotkania rozpoczyna się właściwa część gry. Możemy wykupić się intruzowi albo też zdecydować się na pojedynek karciany. Na początku będzie to trudne, gdyż posiadamy dość skromną talię, a wielkość funduszy nie pozwala na jej konkretną rozbudowę. Później jednak zabawa robi się efektowniejsza - coraz częściej zwycięstwo należy do nas, a co za tym idzie - odczuwamy znaczny przypływ gotówki. Później role zaczynają się odmieniać - to przeciwnicy coraz częściej pragną się wykupić. Generalnie rada jest taka, by dość często korzystać z opcji save, a później eksperymentować: jeżeli pokonamy gościa - OK., natomiast jeśli jest on zdecydowanie za trudny, staramy się omijać go z daleka, wykupując się w ostateczności. Kwoty, jakich żądają starczą na kilka prób - przeciętne żądanie to 40 sztuk złota, a dysponujemy dwustu pięćdziesięcioma, które radzę wydawać ostrożnie. Co do samej rozgrywki to opinie są podzielone - spotkałem się ze zdaniem, że komputer gra beznadziejnie i rozłożenie go na najwyższym poziomie trudności jest trywialne - tyle, że była to opinia osoby, która osiągnęła perfekcję w pojedynkach z żywymi ludźmi. W takim razie jest to zrobione słusznie - co za przyjemność z gry, która nie da się wygrać? - taka będzie sytuacja każdego, kto zna MtG w stopniu powiedzmy dobrym. Ja miałem początkowo trudności nawet na poziomie easy. Cóż - żaden program szachowy nie wygra z mistrzem - to samo dotyczy gier karcianych w rodzaju Magic the Gathering. Jedynie w zręcznościówkach komputer może być niepokonany, a to ze względu na dysproporcje szybkości między nim, a graczem. Mimo to, jednak nawet zaawansowani gracze obrywają w szachy z takim Fritzem. Tak samo jest w przypadku MtG.

Teraz pora trochę ponarzekać. Przede wszystkim minimalna instalacja gry to 95 MB. Dysk twardy aż piszczy. Kolejną wadą jest mała prędkość i wymagania sprzętowe programu. Co prawda na P 166 chodził rewelacyjnie, ale to przecież w sumie (pod względem graficznym) ulepszony pasjans, więc nie powinien wymagać P 120 i 2 MB karty graficznej (taka jest zalecana konfiguracja). Poza tym nie zauważyłem żadnych niedociągnięć. Różnice między kolejnymi misjami w świecie Shanadar są co prawda dość niewielkie i całość może wydac się zbyt monotonna, ale przecież nie o to chodzi w grze. Natomiast pojedynki karciane zrealizowane są bez zarzutu. Jeżeli chodzi o grafikę i muzykę, to możemy je określić tradycyjnie: bardzo dobre - nic rewolucyjnego. Tyle, jeżeli chodzi o warstwę audiowizualną. Co jeszcze warto podkreślić pisząc o MtG to to, że jest ona bardzo efektownie wydana - ponad 500-stronnicowa instrukcja

wprowadzająca w tajniki gry. Wszystko jest tam wyjaśnione równie precyzyjnie, co w podręczniku do "zwykłego" zestawu. Jeżeli jednak komuś to nie wystarczy, to na płytce znajdują się filmy szkoleniowe i rozbudowany system pomocy, który rozwiąże wszystkie wątpliwości.

Teraz pora na podsumowanie: Magic the Gathering jest grą na pewno rewolucyjną - nigdy wcześniej nikt o czymś takim nie pomyślał. Do tego została wykonana na wysokim poziomie, co razem sprawia, że musi zostać oceniona wysoko.... Naprawdę warto zagrać.

LORD YABOL

Producent:
Wizard of the Coast/Microprose
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena: ✆**

Betonowe buciki

NA CD-ROM 12

Po prawej w głębi: Nowa gra 3D, jednak tym razem zabawa toczy się w umyśle!

Microforum uraczyło nas grą, która jest pod wieloma względami nietypową produkcją. Zacznijmy od tego, że trójwymiarowa, dynamiczna prezentacja, rozgrywa się w królestwie Morfeusza... Pełen fantastycznych, nieprawdopodobnych postaci świat snów Malcolma, trochę zwariowany, trochę straszny, oszołomi niepowtarzalnym klimatem, którego nie znajdziecie nigdzie indziej...

Malcolm West to gość, który nawet sennym zjawom nie popuści. Normalny człowiek uciekałby przed monstrami, które pędzą jak InterCity i wył z przerażenia, bo oczywiście ktoś założył mu pięciotonowe buciki. Jednak nie z Malcolmem takie numery. Przeraźliwe stwory nie mają z nim żadnych szans. Zdaje się, że facet potrafi kontrolować nieco swój umysł, bo jak na

życzenie pojawi się przed nim pistolet lub Uzi i w przełomowych momentach będzie mógł pogonić wykreowane przez podświadomość istoty.

Niestety nie są to jedyne kłopoty, jakie mogły spaść na śpiącą głowę Malcolma i pośrednio na nasze barki. Okazuje się, że różnego autoramentu zmory są tylko ułamkiem problemów, zanim jednak załamiemy ręce, posmarujemy twarz popiołem, musimy sobie wyjaśnić kilka ważnych spraw...

Zacznijmy od tego, że Malcolm to leniwy facet i tak jak pleśń na dżemie, wyszło z niego co to za gość. Nie wyobrażajcie sobie, że będziecie biegać po krętych i nieprzyjaznych, tunelowatych i pokrytych śluzem labiryntach jego psyche. Po pierwsze Malcolm porusza się w wyjątkowy sposób. Jest to swoista deskorolka bez kółek, która jak po maśle ślizga się we wszystkie wskazane przez nas strony. Ba! jeżeli taka wola, możemy nawet przymusić Malcolma to krótkiego lotu koszącego, ponieważ "jetboard" umożliwia bohaterowi wysokie i długie skoki. Właściwość ta będzie niezwykle przydatna, albowiem akcja gry toczy się w niebie! No... może to pewna przesada (trochę to nie pasuje do "koszmarnego story"). Faktem jednak jest, że będziemy skakali i "jeździli" po zawieszonych w powietrzu pomostach, trapach, platformach... Nie są to co prawda wiszące ogrody Semiramidy, jednakowoż możecie się spodziewać wielu niespodzianek i niezwykle udanych pomysłów. Zaiste fantazja autorów nie zna granic... Tłem powietrznych eskapad Malcolma będą m.in odległe, ośnieżone pasma górskie. Kto wie, może uda się Wam dostać do krainy, która będzie jeszcze bardziej nieprawdopodobna... Nie będę zdradzał wszystkich przyjemnostek (to nie solucja), powiem tylko, że wśród światów, szczególnie przypadnie Wam do gustu "Gothic". Oczywiście nie jest tak, że jeździmy sobie w tę i we w tę, podziwiając widoczki. Nie możecie zapominać, że to nie miły lot balonem, a senny koszmar. Jeżeli poruszacie się po pomostach, uważajcie, aby nie zsunąć się z wąskich "desek". Jeden nieostrożny ruch i zobaczycie tylko machającego rozpaczliwie Malcolma i usłyszycie jego przeraźliwy wrzask. Facet po prostu spadnie, a ziemia jest niezwykle dalekooo... jeżeli w ogóle jest. Na "trasie' czeka mnóstwo przeszkód i pułapek. Oprócz masy wrogich widziadeł, będziecie musieli rozwiązać kilka zagadek, uporać się z bardzo niebezpiecznymi, ruchomymi skrzyniami..., zbierzecie też przydatne przedmioty, wypijecie czarodziejskie napoje i wiele wiele innych atrakcji. Powietrzna konstrukcja to skomplikowany układ zapadni, wind i różnego rodzaju maszynerii, niekiedy zdrowo się nagłowicie, aby uruchomić

jakieś urządzenie... Należy dodać, że sposób obserwacji mamy w zasadzie nieograniczony (podobne rozwiązanie wykorzystano w Tomb Raider i MechWarrior 2). Pewnym problemem jest jednak kierowanie Malcolmem. Poruszamy się za pomocą klawiatury i myszy. Na szczęście bardzo rozbudowany i ciekawy panel opcji umożliwi takie skonfigurowanie gry, aby zminimalizować niedogodność. Opcjonalnie podwyższona rozdzielczość i dobra grafika dają w konsekwencji mnóstwo satysfakcji w trakcie zabawy.

SANDOKAN

Producent:
Microforum
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 347813
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 12 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 99,00 zł

Samobójstwo

Gry FPP (First Person Perspective) określane powszechnie mianem "doomopodobnych" można podzielić na trzy kategorie. Pierwsze to produkty przypominające Dooma: widok 3D z bitmapowymi postaciami i przedmiotami, bez możliwości poruszania się i spoglądania w górę i w dół. Produkty tego typu w zasadzie już wymierają. Drugą grupą są gierki oparte na engine z Duke Nuk'em 3D (lub podobnym - część firm tworzy własny engine, ale nie różniący się możliwościami). Od pierwszej kategorii różnią się one tym, że można spoglądać w górę i w dół oraz poruszać się na różnych wysokościach (schody, skakanie, bieganie po pochyłniach). Trzecia kategoria to tzw. true 3D engine, czyli krótko mówiąc Quake i nic więcej.

Premiera tego ostatniego w lipcu'96 ustaliła nowe standardy gier FPP, ale niestety jakoś jeszcze nikt się tym nie przejął i w dalszym ciągu pojawia się cała masa programów, które można zakwalifikować jako "duke-podobne". Jedną z nich jest Killing Time - wygląda idealnie tak jak DN 3D, ale niestety mimo upływu dluuuugiego czasu od premiery tego ostatniego jest o wiele słabsza. O tym, dlaczego słabsza, powiemy sobie później, a na razie zobaczmy, jak prezentuje się fabula. Gracz wciela się w rolę młodego, ambitnego egiptologa, którego życiowym celem jest odnalezienie wodnego zegara bedącego własnością egipskiej dynastii Ramzesów (tak na marginesie - czy wiecie, że Ramzes XIII naprawdę nie istniał - został wymyślony przez B. Prusa). W tym celu udaje się na wyspę Matinicus, od sześćdziesięciu lat zamkniętą dla turystów. Na miejscu spotyka Tess Conway, która jest spadkobierczynią wspomnianej dynastii i również ogarnięta jest obsesją zdobycia zegara. Według szczątkowych informacji ma on zapewniać nieśmiertelność...

Fabuła, jak widać, tradycyjnie trywialna. Jedyną grą tego typu z "odjechaną" fabułą był Redneck Rampage, a z zapowiadanych premier interesująco prezentuje się polskie Inasanity (patrz poprzedni CDA), cała reszta natomiast to wysilanie się na stworzenie nastroju powagi i grozy. Niestety - gatunek FPP nie dysponuje takimi środkami wyrazu, aby móc zapewnić prawdziwą grozę. Jedynie przygodówkom może się to udać naprawdę. W FPP "zaprojektowany" horror przemienia się szybko w coś strasznie nużącego. To jednak nie jest jeszcze tragedią - taka niestety jest norma. O wiele gorzej jest w przypadku grafiki: nie tylko daleko jej do klimatycznej ponurości, to jeszcze jest kiepskiej jakości (rozmycie i ogólna pikseloza).

Teraz pora na ocenę. Cóż, nie ma się co oszukiwać - wszyscy, którzy widzieli Quake'a (kto nie widział?) raczej nie zachwycą się już "diukiem", bądź grą do niego podobną. Są tylko dwa powody, dla których warto czasem do niego powrócić - pierwszy to wymagania (chociaż to u mnie odpada - nawet Quake chodzi za szybko w 640x480), a drugi to namiastki fabuły i dowcipu, których w Quake'u nie uświadczysz. Niestety obu tych elementów nie znajdziemy w Killing Time. Co do wymagań to komputerem, na którym gra chodziła w miarę przyzwoicie okazał się dopiero przekazany nam do testów Pentium Pro. Warto zaznaczyć, że działo się to w rozdzielczości 640x480 (większej gra nie udostępnia), podczas gdy Duke mknie radośnie na moim P166 pod Win 95 w rozdzielczości 800x600, nawet, gdy w tle włączę sobie Worda. Odnośnie drugiego powodu, to również nie ma się co spodziewać tak zabawnych sytuacji jak złapanie gościa w WC podczas rozwiązywania problemów egzystencjalnych i odstrzelenie mu..... głowy. Wręcz przeciwnie - gra zrobiona jest z zadęciem i śmiertelną powagą. Generalnie jest to po prostu porażka. Ostatnim, co mogłoby grę ratować byłaby możliwość walk sieciowych, ale tego też niestety w Killing Time nie znajdziemy. W zasadzie jedynym plusem jest nastrojowa muzyczka i intro w konwencji lat trzydziestych (chociaż też niestety w niskiej rozdzielczości).

CORNHOLIO

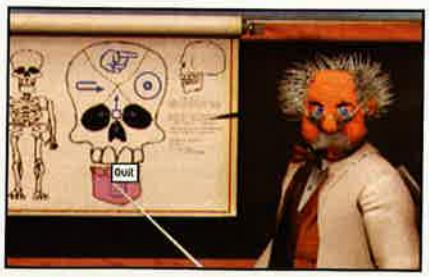
Producent:
Studio 3DO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 12 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10 **Cena: 135,00 zł**

Uczeń Eskulapa

Jeszcze nie tak dawno temu zawzięcie stawiałem małym bachorom kolejny gabinet strachu i budkę z hot-dogami. Theme Park - wesołe miasteczko pełne wciąż nienażartych i nie dość rozbawionych malców to gra, o której nie sposób zapomnieć. Z sentymentem wspominałem sobie stare, dobre czasy, gdy tymczasem ciężka ręka Naczelnego osiadła mi na ramieniu. "Pan pójdzie z nami!" pomyślałem, jednak myliłem się. Naczelny zabrał mi zadekowany na kolanach świerszczyk i pokazał swoim wielgaśnym paluchem uśpioną klawiaturę. Gest był bardzo sugestywny, więc gdy o blat biurka uderzyło kwadratowe pudełko, wiedziałem już, że to koniec sjesty. Splunąłem trzy razy przez prawe ramię by odczynić urok (Mr Jedi nie był zadowolony...) i rzuciłem krótkowidzącym okiem o plastik. Oko ze zdziwieniem przylgnęło do kompaktu. Logo chłopaków z Bullfroga i niepokojący tytuł Theme Hospital zapowiadał prawdziwą ucztę...

Już po chwili delektowałem się wspaniałym intro, którego na pewno nie spodziewałem się w grze symulacyjno-ekonomicznej. To, co zobaczyłem, bardzo dobrze mnie nastroiło. Podstarzały lekarz z wianuszkiem siwych włosów na głowie, rozdzierający wykrochmaloną koszulę na piersi z symbolem a la Superman biegnie do pacjenta. Nic to, że po drodze "uszkodził" dwie pielęgniarki. Chory



może spodziewać się fachowej obsługi. Ryk piły tarczowej zagłuszy jego krzyk. Pan Doktor uspokajająco mruga do widza, ciało zsuwa się powoli do zsypu...

To tylko ułamek doskonałej sekwencji i preludium wielu godzin, które spędzicie przed komputerem jednym ciągiem. Komputerowi narkofani - ta gra wpłynie Wam niepowstrzymaną strugą do żył. Z tego nałogu nie da się tak łatwo uwolnić, bo Theme Hospital to po prostu kawał najbardziej odlotowego towaru, jaki ostatnio widziałem.

Oprócz dodatkowej dioptrii, po którą idę jutro do okulisty, jestem bogatszy o morze wrażeń i nową specjalność, którą nabyłem. Waszym zadaniem będzie oczywiście zarządzanie szpitalem, jednak "najsamprzód" musicie go sobie wybudować... Zanim jednak do tego dojdzie, ujrzycie jeszcze nietypową planszę do gry (podobna nieco do chińczyka). Na kolorowej tekturze "narysowano" rozbite samoloty, kraksy samochodowe, katastrofę kosmiczną (!), tonący statek. Jak łatwo się domyślić, będzie to droga Twojej kariery i dziesiątki ofiar, którymi będziesz się zajmował. Na razie niepokojąco głupawa figurka, popularna niegdyś wańka-wstańka stoi na pierwszym polu.

Theme Hospital może się w pierwszej chwili wydawać strasznie trudną grą. Dziesiątki tabelek, panelów, rozbudowane menu. To jednak nie menedżer piłkarski, nie ma czym się przejmować - w trakcie zabawy każdy nasz ruch komentuje zrzędliwa pielęgniarka. Możecie być

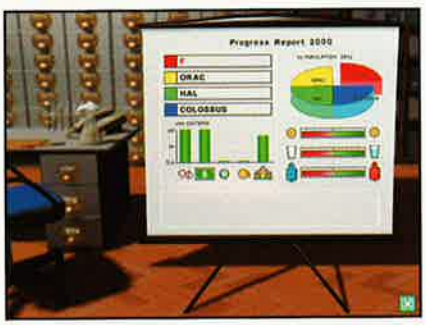
pewni, że nie pozwoli Wam wybudować oddziału położniczego zanim nie postaracie się o pediatrę.

Grę rozpoczynamy dysponując określoną ilością gotówki na wybudowanie i uruchomienie nowego szpitala. Budynek już stoi, są to jednak gołe ściany. Po kliknięciu na Build/Hire Controls będziecie mogli postawić właściwe pomieszczenia. Zostały one podzielone na oddzielne kategorie, aby łatwiej można było połapać się w tym galimatiasie. Tu mała uwaga (oszczędzę Wam nerwów). Stawianie nowych pomieszczeń jest dość nietypowe. Po wyborze "pokoju", np. psychiatry, pojawi się czerwony prostopadłościan. Aby zamienić go na milutki gabinet, należy wcisnąć oba przyciski myszki i energiczne pociągnąć. Tym samym zdefiniujecie sobie wielkość pomieszczenia. Teraz najmilsza czynność - możemy poszaleć, bo mamy bogatych sponsorów. Wstawimy sobie do gabinetu gustowną kozetkę, skórzany fotel dla pana Doktora, może jeszcze jakiś kwiatek i szafę z wszystkim wydaniami Podstaw Psychoanalizy Freuda. W rogu stanie bardzo drogi szkielet, a niech tam. Te

zbytki mają jednak swój cel. Jeżeli nie poskąpicie, pacjenci będą tym chętniej odwiedzać psychiatrę i o wiele więcej płacić... Czas zatrudnić doktora. Do wyboru mamy cała gamę specjalistów. Każdego z nich charakteryzuje kilka parametrów i umiejętności kwalifikujących go do pracy. Doktorkowie mają też różne charakterki (notka z "poprzedniego miejsca pracy"). Lepiej nie oszczędzajcie, bo okaże się, że po wybudowaniu pokoju wypoczynkowego (dla pacjentów!), cały personel przeniesie się oglądać telewizję i grać w bilard.

Tu jeszcze jedna uwaga. W dolnym pasku menu zobaczycie nieubłaganie mijające dni (kalendarz). Szpital należy uruchomić w jak najkrótszym terminie. Pierwsi pacjenci bardzo szybko zapukają do drzwi... Jeżeli odejdą niezadowoleni, Wasz faks zatkają listy z pogróżkami, pretensjami i najgorsza z możliwości, krótką, acz treściwą notą z Ministerstwa Zdrowia. Przykro mi to mówić, ale ludzie

to świnie, a chorzy tym bardziej. Jeżeli nie postaracie się szybko o kanalizację, przynajmniej cztery pisuary i kilka muszli klozetowych, to Augiasz będzie miał konkurencję. Nie mogłem jednak powstrzymać perwersyjnego śmiechu na widok gości, którzy walą w spodnie i na podłogę czy wymiotują pod ścianami. Mówiąc krótko: wypróżniają się w biegu. Sytuację można na szczęście kontrolować, bo "niebezpieczeństwo" sygnalizują "myśli" pacjentów. Jeżeli przypili, nad głową klienta pojawi się rolka papieru toaletowego... Nie można oszczędzać na



kiblach, bo pacjenci zamiast zrobić swoje i ustąpić miejsce następnemu, wyciągają gazetę i zabierają się za lekturę. Może być kłopot, bo szpital to przecież nie miejski szalet. Dodatkowym zabezpieczeniem będzie więc zatrudnienie kilku sprzątaczy, którzy w mig zetrą szmatą krępujące nieczystości. Ich funkcja nie ogranicza się zresztą do mycia podłogi. Będą również podlewali kwiaty i naprawiali maszynę do prześwietleń, respiratory, itd. Pamiętaj także, aby zakupić dużo pojemników na śmieci. Inaczej utoniesz w puszkach, papierach, ogryzkach, itd, a na dodatek w szpitalu zalęgną się szczury!

Nawet jeżeli bardzo się starasz, zdarzają się zejścia śmiertelne. Każdy pacjent ma swoją "kartę zdrowia" - wystarczy na niego kliknąć. Dowiesz się przy okazji, na

co choruje dany osobnik (hemoroidy bardzo modne) i zaordynujesz co ma ze sobą zrobić (np. iść do domu). Jeżeli jednak nad głową delikwenta pojawia się czaszka, to bardzo prawdopodobne, że padnie zaraz na lastryko. Bez dwóch zdań jest to wielka tragedia (reputacja!), będziesz mógł jednak zobaczyć świetną animację. Śmierć przychodzi po gości osobiście...

Wspomniałem tylko o kilku rzeczach. Jeżeli nie chcecie skończyć jako podrzędny znachor, przestudiujcie dokładnie dwie książeczki zawierające opis funkcji. Jest tego sporo, ale bez rzetelnej wiedzy nie uzyskacie nobilitacji i przydziału lepszej placówki. Gra się po prostu doskonale, macie jak w banku, że zatopicie się w tej grze na dobre. Niezwykle ciekawe animacje, świetna grafika i SVGA, to wszystko czego nam potrzeba. Jednak najmocniejszą stroną gry jest maksymalnie rozbudowany i bardzo konkretny scenariusz. Bez wątpienia Theme Hospital będzie przebojem!

INQUISITOR

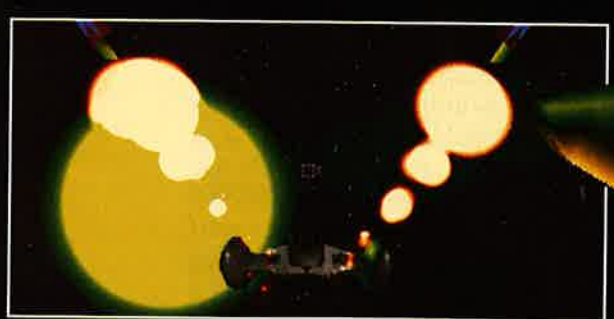
Producent:
Bullfrog/Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

GRA 9/10 **Cena:** ✆

Asy przestrzeni

NA CD NUMER 12

Debiut (ki)nowej wersji Gwiezdnych Wojen to wspaniały czas by wejść na rynek z grą, której akcja dzieje się w kosmosie, gdzie rozmaitego typu kosmiczne pojazdy ścierają się w dziesiątkach pojedynków, a fabuła ogranicza się do omówienia czemu to musimy zniszczyć wrednego przeciwnika. Nie wiem czy twórcy Darklight Conflict rzeczywiście czekali z premierą swojej gry na ukazanie się specjalnej edycji Star Wars, ale jakby nie patrzeć, ich produkt pojawił się we "właściwym" czasie i doskonale wpisuje się w "gwiezdnowojenny" schemat.



U góry:
Patrząc na ten screen nie musicie wierzyć mi (tylko) na słowo, że gra ma czadowe efekty świetlne. To przecież widać!

Jest to zręcznościowa symulacja walk w kosmosie, pod względem wizualnym wyglądająca podobnie jak Wing Commander 4 czy Privateer 2 (czyli bardzo dobrze). Darklight Conflict zrealizowano z prawdziwie epickim rozmachem, a grafika po prostu MUSI budzić uznanie. Pilotami statków są specjalnie genetycznie zmutowani ludzie, walczący (uwaga!) w sojuszu z jedną z pozaziemskich ras (chcąc nie chcąc trzeba będzie opanować język i zwyczaje swoich aliantów!!!), przeciwko IWK (Innym Wrednym Kosmitom). Wiele zróżnicowanych maszyn (w programie zawarto całą encyklopedię na ich temat), wyposażonych w 15 systemów uzbrojenia, 50 misji dla pojedyczego gracza (nie licząc misji multiplayerowych, dla maksymalnie 6 graczy, i to w kilku trybach, w tym deathmatch, działania w zespole, walki na zasadzie "zdobądź flagę wroga" - tzn. dotrzyj do określonego punktu w głębi terytorium nieprzyjaciela i powróć cało), możliwość wydawania poleceń skrzydłowym oraz wybór rodzaju rozgrywki (arcade lub adventure) - to gwarancja dobrej zabawy dla każdego. Tym bardziej, że engine jest szybki (co nie zmienia faktu, że Pentium to minimum), akcja dzieje się w błyskawicznym tempie, dźwięk ma klasę, a grafika - jak już powiedziałem - jest dużo powyżej przeciętnej.
Szczególnie rajcujące są rozmaite efekty świetlne - broń plazmowa wysyła rozpalone do białości kłęby zjonizowanego gazu, siejące odłamkami eksplozje są równie malownicze co efektowne, a efekty "flara", obficie "naćpane" w tej grze robią duże wrażenie. Nie wspominając już o takich bajerkach jak np. silny blask pobliskiego słońca, które prześwietla nam na wylot panel sterujący naszego pojazdu (a czasem w pobliżu jest kilka jasnych słońc...). Do tego zgrabnie zaprojektowane i wykonane statki (duża różnorodoność tak kształtów jak i tekstur), a wszystko naturalnie w rozdzielczości SVGA. Grę można co prawda odpalić w VGA, ale efekt jest wtedy (co nietrudno się domyślić) dużo, dużo gorszy (pikselozka, kanciastość obiektów i te sprawy). Sterowanie - jak na ten typ gry - nie należy do trudnych. Można dosłownie grać z marszu. Parę klawiszy - i wiemy wszystko (klawiszologię znajdziecie w pliku tekstowym przy demie gry). Co istotne, gra ta nie wymaga - jak większość ostatnio się pojawiających produkcji - obecności Windows'95, co zapewne ucieszy sporą ilość polskich graczy. Zmartwi ich jednak fakt, że prawdziwą przyjemność z zabawy w najnowszy produkt EA mogą tak naprawdę czerpać posiadacze szybkich komputerów

OGRE

Producent:
Rage Software/Electronic Arts
Dystrybutor:
Electronic Arts
tel. (0044) 1753549442
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, DOS/Windows'95, SVGA/VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10 **Cena:** ✆

Galaktyczne porachunki

NA CD NUMER 12

Zapewne każdy z nas będąc dzieckiem miał jakiegoś bohatera. Dla jednych był to kapitan Żbik czy Janek Kos, a dla innych Superman lub Captain America. Teraz jest podobnie, tyle że idolami dzieci stali się Rambo, Indiana Jones i inny Power Ranger. Ale dlaczego o tym piszę??? Ano dlatego, że ostatnio miałem niemałą przyjemność zapoznać się z nową grą firmy Studio 3DO pod tytułem Captain Quasar. Z tradycyjnymi bohaterami łączy ją tyle, że postać, którą się steruje w grze jest stereotypowym amerykańskim herosem (z tych nowszych): ma wielkie mięśnie, jeszcze większego gun'a i proporcjonalnie mały do tego wszystkiego mózg. Jest kapitanem, nazywa się Quazar i pracuje w galaktycznej policji.

Powyżej: Grafika może i nieco cukierkowata, ale za to młócka jest pierwsza klasa.

Ostatnimi czasy ma on sporo roboty, a wszystko to z powodu trzech międzygalaktycznych przestępców. W grze naszym zadaniem jest wykończenie po kolei sprawców zamieszania, za pomocą metod opisanych w książce „Rambo dla opornych". Całe zadanie składa się z trzech misji (jedna na każdego bossa), które podzielone są na osiem etapów. Każda z misji i każdy etap poprzedzone są odprawą prowadzoną przez szefa policji. Podczas niej dowiemy się tego co niezbędne, tzn. kto jest naszym przeciwnikiem i co należy rozwalić. Szef będzie się też z nami kontaktował podczas misji przez przenośny wideofon (najczęściej po to, żeby ochrzanić).

Jeśli chodzi o samą robotę (czyli strzelanie) to wygląda to super. Nasz gnat jest w stanie wystrzeliwać zwykłe pociski, rakiety, a ponadto zawsze mamy pod ręką kilkanaście granatów. Oczywiście po terenie oprócz amunicji walają się różnego rodzaju bonusy, które można - a nawet trzeba - zbierać. Cały ten sprzęt służy tylko do jednego celu - ratowania galaktyki, czyli mówiąc prościej - rozwałki wszystkiego co się rusza.

A rusza się sporo i wygląda to bardzo ładnie. Wszystkie postaci zostały narysowane z humorem i wyglądają prześmiesznie. Chwilami naprawdę można przestać strzelać i 'nalewać' się z tego co dzieje się na ekranie. Oczywiście

nie sama grafika czyni dobrą grę, potrzebny jest też odpowiedniej jakości dźwięk i kilka innych rzeczy. Dźwięk w CQ jest według mnie równie dobry jak grafika. Oprócz codziennych odgłosów, typu strzelanie, czy wybuchy przygrywa nam jeszcze muzyczka, która sama w sobie zachęca do zabawy. Jest żwawa i dobrze dopasowana do tempa akcji. Jeszcze jedną rzeczą, dla której warto kupić CQ są filmy. Na początku jako intro mamy wyrenderowany zabawny teledysk. Dalej filmy są przed każdą misją. Szkoda tylko, że nie ma ich po ukończeniu całości.

Niestety CQ posiada kilka wad. "Awaryjność" gry jest, jakby nie patrzeć, dość spora (a to za sprawą 'świetnego' środowiska Windows 95, w którym program działa). Inne rzeczy, do których można się przyczepić to dość niewygodny sposób sterowania (ale 'idzie się' przyzwyczaić) i brak opcji nagrywania gry podczas misji - można to robić tylko między nimi. Oczywiście wszystkie te wady przyćmione są przez zalety, takie jak zabawna grafika, wspaniałe filmy i muzyka. Oprócz tego gra posiada spore możliwości konfigurowania. Poczynając od klawiszy dla pierwszego i drugiego gracza (tak tak - może z nami być Lieutenat Pulzar), poprzez ustawianie częstotliwości próbkowania i jakości dźwięku, aż po wybór, czy chcemy grać w oknie, czy na pełnym ekranie.

Niestety nie wystarczyło mi miejsca, aby opisać wszystko, co mi się w Captain Quazar podobało. Szczerze polecam tę grę jako miłą rozrywkę zarówno dla młodych, jak i dla tych trochę starszych, którzy lubią od czasu do czasu pogimnastykować palce. CQ na pewno nie znudzi Was szybko i zapewne polubicie to dziełko Studio 3DO. Pozostaje mi tylko życzyć, aby Waszego miejsca nigdy nie zajęły roboty (skończcie grę, a dowiecie się o co chodzi) i niech MOC będzie z Wami (ach te gwiezdne wojny...).

YASIU

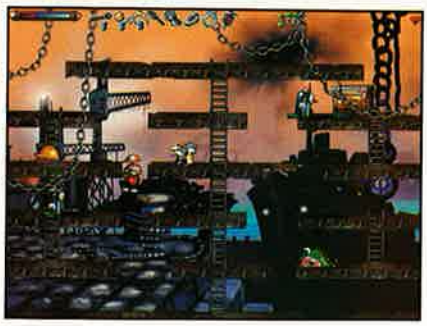
Producent:
Studio 3DO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systememMS Windows

7/10 **Cena: 95,00 zł**

Młotem i kilofem

NA CD NUMER 12

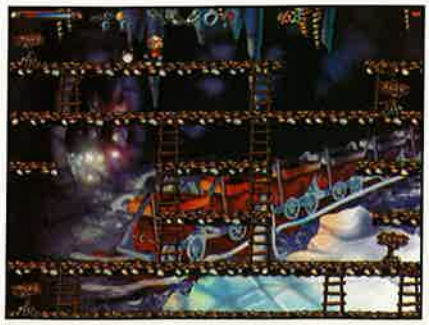
Takie gry, jak omawiany tutaj Drilling Billy, cieszą się głównie uznaniem najmłodszych graczy (szczególnie dziewczynek), zaś większość ludzi na ich widok zadrze nosa i od razu stwierdzi "wyrosłem już z takich głupot", nie dając grze nawet cienia szansy by wybroniła się sama - moim zdaniem całkiem niesłusznie. Dlaczego gra, której zasady można opanować w 5 sekund, a sterowanie w 30, posiadająca sporą grywalność i dobrą grafikę, ma być z założenia czymś gorszym od Quake'a, Civilization czy F-22? Zadaniem gry jest dać odprężenie grającemu, pozwolić mu miło spędzić czas, wywołać emocje... a tutaj Drilling Billy w pełni wywiązuje się z postawionych jej zadań. Skrajna prostota zasad jest dla mnie zaletą, a nie wadą i choć od dobrych... nastu lat nie mogę siebie zaliczyć do grona "najmłodszych graczy" (o dziewczynkach nawet nie wspomniawszy), to gra ta dała mi sporo radości. W pewien pokrętny sposób kojarzy mi się ona z prastarym hitem z atarynek i automatów coin-up, o nazwie Donkey Kong, ponieważ w czasie gry zmuszeni jesteśmy do nieustannego ganiania po drabinkach (szczególnie gdy akcja dzieje się w dżungli).



Naszym zadaniem jest przeprowadzenie Billy'ego przez kilkadziesiąt rozmaitych jednoekranowych poziomów (podzielonych na większe

etapy: dżungla, fabryka, laguna, itp.), na których czyhają na niego najróżniejsze, zwykle negatywnie doń nastawione, stworzenia. Co więcej - musimy je wszystkie wykończyć. Jak? Kopiąc dołki za pomocą kilofa (lub np. młota pneumatycznego). Idący tropem Billy'ego stwór wpada w pułapkę... i wisi. Należy teraz szybko doskoczyć do uwięzionego potworka i za pomocą młotka wybić mu z głowy głupie pomysły. Jeśli nie uczynimy tego wystarczająco szybko, potworek wygramoli się z dziury (przy okazji ją zasypując) i da nam do wiwatu. Kilkakrotnie potraktowany młotkiem przeciwnik spada i rozbija się na najdziwniejsze a przydatne znajdźki. Niektóre z nich (po zebraniu) dodadzą nam punktów, inne zaś umożliwią np. szybsze kopanie dołków (rękawica, młot pneumatyczny), ostrzeliwanie (piłka tenisowa, rakieta tenisowa) wroga, dadzą nam chwilową nietykalność (tęcza) czy możliwość zrobienia wielkiego "bum"! (bomba). Ale uwaga - niektóre potworki są dość solidnie zbudowane i upadek o jeden poziom w dół nie czyni im większej krzywdy (np. młotek w fabryce). Billy oprócz kopania dziur potrafi je też zasypywać, co bywa przydatne w czasie "planowego odwrotu na z góry upatrzoną pozycję". W grze zasadniczo nie ma limitu czasu, ale jeśli gracz będzie się guzdrał, to musi się liczyć z dodatkowymi utrudnieniami (np. w fabryce pojawi się dźwig z kulą używaną do burzenia budynków i zacznie na ślepo młócić po drabinkach). Od czasu do czasu z nieba będzie spadać skrzynia, w której czasem natkniemy się na przydatne przedmioty, ale też niekiedy oczekuje nas mniej przyjemna niespodzianka (zaczajony wróg). Do tego dochodzą windy i tym podobne, typowe dla platformówek, zagrywki.

Hi-resowa grafika, z dwoma nieruchomymi planami jest z gatunku sympatycznych, takich smurfowo-bajkowo-kolorowych i na pewno się Wam spodoba. Sympatyczne postacie zrobiono "z jajem" (np. ślimak skrzyżowany z piłą



• Drilling Billy •

tarczową) i ładnie zanimowano; sam bohater wygląda jak dziecko jednego z braci Mario. Oprawa dźwiękowa dostosowana jest do gustów najmłodszych graczy, stąd - choć fajna - wydała mi się nieco zbyt infantylna (masa rozmaitych "auć!", "ajj!", "joj!" [ta joj? ;-)], lecz nie na tyle, by wywoływała irytację starszych graczy nawet po godzinie (czy dwóch) ostrego grania. Sterowanie również pomyślano tak, by 5-6 letnie dzieci nie miały z nim najmniejszego kłopotu i ogranicza się do kursorów i spacji (kopanie/młotkowanie), ew. Shift (zasypywanie). Poziom trudności nie jest wysoki, ale wbrew pozorom nie jest to jakaś totalna prościzna; po paru etapach trzeba naprawdę ostro główkować i jeszcze szybciej się poruszać by wyjść zwycięsko ze starcia.

Drilling Billy to nic innego jak stara dobra gra platformowa, stworzona na miarę możliwości komputerów z końca XX wieku, przeznaczona dla tzw. "familijnego grania" (tzn. cała rodzina przed monitorem). I choć w gruncie rzeczy nie reprezentuje sobą nic specjalnie oryginalnego, to poziom na jakim została zrealizowana sprawia, że zabawa jest naprawdę przednia.

DRACO

Producent:
NorthWind Soft
Dystrybutor:
NorthWind Soft
tel. (0045) 36467755
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

7,0 **Cena: ✆**

• Heroes of Might & Magic 2 •

CD dla bohaterów

Niedawno sporą furorę w branży prostych gier strategicznych zrobił Heroes of Might & Magic 2. Nie każdy zapewne pamięta, że pierwowzór tej gry, to znana jeszcze posiadaczom C-64 gra Knight's Bounty, której byłem wielkim miłośnikiem. Dużo później pojawiła się pierwsza część HoMM, ale na "dwójkę" czekaliśmy zaledwie rok.

W przypadku tak szybkiego działania producentów pojawiają się, przeważnie słuszne, podejrzenia, że chcą oni jedynie pomnożyć zarobioną na tytule kasę, wciskając nam miernego sequela. Jednak w przypadku produkcji New World Computing mieliśmy do czynienia z potwierdzającym regułę chwalebnym wyjątkiem. Gra była o wiele lepsza od poprzedniczki, a na dodatek wyposażona w edytor map, dzięki czemu mogła "wystarczyć" na dłużej. Aby było jeszcze milej, polski dystrybutor gry - firma Mirage - postarał się o specjalną edycję programu wzbogaconą o CD z dodatkowymi misjami, a oprócz tego patch poprawiający kilka "buraczków" i przynoszący ze sobą rodzimą wersję językową. Oczywiście są też wszystkie mapy z wersji podstawowej przetłumaczone na nasz rodzinny język. Uwaga: w tym momencie ujawnia się jedyna wada pakietu: mapy angielskie trzeba kasować ręcznie, inaczej mamy zajętą dwukrotnie większą ilość dysku, zupełnie bez potrzeby. Dodatkowo w pakiecie znalazły się 94 misje (tym razem angielskie) tworzone przez graczy za pomocą edytora. Ich poziom jest bardzo różny (polecam mapy z cyklu Dr. Cyborg), ale generalnie większość wygląda sensownie. Uwaga: dla

niektórych z nich 16 MB RAM to trochę zbyt mało (dokładnie dla map L i XL) i gra może się zawieszać. Nie jest to błąd - po zwiększeniu ilości RAM wszystko działa. Do tego jeszcze wystarczy dodać poprawkę wyposażającą edytor w opcję "Random Map", dema 13 gier rozprowadzanych przez Mirage i już mamy Bonus CD nr 1 (bo tak nazywa się ten dodatek). Ogólnie całkiem dobry pomysł.

LORD YABOL

Producent:
NorthWind Soft
Dystrybutor:
NorthWind Soft
tel. (0045) 36467755
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

7,0 **Cena: ✆**

Spowiedź wampira

NA CD NOWA 12

Uważni czytelnicy CD-A pamiętają zapewne list, w którym czytelnik zbulwersowany moimi uwagami do nowej gry RTS - KKnD, zdegustowany ilością krwi, od której rzekomo mój tekst aż się kleił, nazwał mnie wampirem. Teoretycznie w tym miejscu powinienem odbyć uroczystą pokutę, ale nie zrobię tego i to z dwóch względów. Po pierwsze uważam, że dzięki przemocy w grach można odreagować rzeczywiste stresy i później na spokojnie już podchodzić do tego, co wcześniej wydawało nam się horrorem, a po drugie KKnD, to rzeczywiście rewia mordów i krwawych, malowniczych zgonów, o czym przekonałem się ostatecznie po ukończeniu finalnej wersji gry (grając obiema występującymi w niej stronami). Teraz pora podzielić się z Wami efektami moich batalii - sądzę, że warto, jako że KKnD na wielu osobach (w tym na niżej podpisanym) zrobił dużo lepsze wrażenie, niż rozreklamowany Red Alert.

Grę rozpocząłem konwencjonalnie - bez czytania instrukcji wybierając "tych złych" (tutaj - mutantów). Dość szybko okazało się, że było to błędne posunięcie. Otóż w KKnD poważnie potraktowano różnice technologiczne i oddziały niedobitków (Survivor's - druga strona konfliktu) reprezentują dużo wyższy poziom rozwoju niż mutanci. Różnic nie ma tylko w budynkach, ale oddziały, a także wieże obronne różnią się drastycznie (te drugie u mutantów są słabsze niż u ludzi). Poza

tym nie przeglądając instrukcji, nie spostrzegłem jeszcze jednego ważnego detalu - mianowicie nowe jednostki można produkować dopiero wtedy, gdy ulepszymy posiadane budynki (technikę rozwijamy w Research Lab/Alchemy Hall). Na skutek tego zdołałem dojść do 7 albo 8 misji (nie pamiętam dokładnie) i zaczęły się porażki. Dopiero uważne przeglądnięcie instrukcji przyniosło z sobą "oświecenie" i rozpoczęła się jazda na całego.

Generalnie gra nie jest trudna. Jak widać (mój przykład) można ją ukończyć w niecały tydzień, ale nie znaczy to, że nie warto jej kupić. Prostotę, do której można się zniechęcić zauważą z pewnością dopiero prawdziwi maniacy, którzy w przeciągu siedmiu dni zdołali skończyć C&C, Warcraft 2 wraz z expansion set (to już graniczy z cudem, ale znam wielu takich, którym się to udało - grali 25 godzin na dobę). Wszystkim normalnym graczom KKnD będzie sprawiało przyjemność o wiele dłużej (tytuł Megabossa należy się temu, kto za pierwszym razem zaliczy misję ludzi z konwojem Oil Tankerów). Taktyki w zasadzie nie ma. Gra jest trochę inteligentniejsza od konkurentów, ale dalej da się ściągnąć oddziały przeciwnika do swojej linii obrony wysyłając do nich szybkiego zwiadowcę, a następnie uciekając nim. Tyle, że tutaj atakują oni dopiero wtedy, gdy zbiorą się w większej ilości (czyli praktycznie zawsze - do pewnego czasu w każdej misji, może oprócz pierwszych, przeciwnik dysponuje większymi liczbowo oddziałami). Jedyne, co można by nazwać taktyką, to ukierunkowanie produkcji w misjach od piątej do dziesiątej (mniej więcej). Produkujemy tylko ciężarówki ATV (survivor's) lub Skorpiony giganty (mute's). W przypadku mutantów jest to powodowane niską ceną tych drugich i relatywnie dużą siłą ich ognia (a raczej kwasu - potrafią nim wypalać dziury w asfalcie), natomiast jeżeli chodzi o ciężarówki ATV, to potrafią one rozjeżdżać piechotę przeciwnika (którą ten namiętnie produkuje), a poza tym są nawet tańsze niż skorpiony konkurencji. W tym momencie można wykonać prosty rachunek: wytrzymałość (HP) jednego czołgu Anaconda (cena 850) wynosi 1600 przy podobnej do ATV mocy i zasięgu strzałów, natomiast za 1000 kupimy dwa ATVy, których wytrzymałość razem wyniesie 2400 HP, a na dodatek strzelają one ponad dwukrotnie szybciej od Anacondy. Piechoty nie produkujmy w ogóle. Ostatecznie można to zrobić, jeżeli gramy ludźmi, gdyż ciężarówki mutantów (poza Oil Tankerem - ale ten jest za anemiczny) nie rozjeżdżają ludzi, ale w tym wypadku sensowne jest jedynie używanie sabotażystów i gości z wyrzutniami RPG (to nie jest broń czytelników Królestwa Chaosu, tylko ręczny granat przeciwpancerny). I to by było na tyle odnośnie taktyki. Teraz pora na całą resztę.

Przede wszystkim zrezygnowano zupełnie z trybu VGA i uczyniono to na tyle skutecznie, że gra działając w SVGA jest równie szybka co Red Alert w VGA. Co do samej grafiki, to jest wyjątkowo "żywa" (do czasu, aż zacznę strzelać z RPG - to

moja "branżowa broń" he, he). Budynki (zwłaszcza u mutantów) również prezentują się ciekawiej niż u konkurencji. Jednym z najzabawniejszych elementów KKnD są briefingi (również zwłaszcza u mutantów). Po prawej stronie ekranu odbywa się komputerowa transmisja danych. Nie zwracajcie uwagi na gościa z kamery po lewej, a przyjrzyjcie się wspomnianym komunikatom. Np. pierwsza transmisja zaczyna się mniej więcej tak: "Processor 086 detected. RAM- 64 Kb - initialized. Searching for Math Cooprocesor - detected: Wooden Abacus (drewniane liczydło)..." i tak dalej. Mutanty w ogóle są odjazdowe. Porozumiewają się slangiem, którego w trakcie briefingu nie można zrozumieć (dopiero podczas misji czytając tzw. description wiemy, co mamy robić), a ludzi nazywają pogardliwie "symetrix" (symetryczni - u mutantów zniekształcona głowa, a najlepiej od razu dwie, są powodem do dumy). Natomiast ludzie dysponują lepszymi jednostkami i lepszą muzyką w trakcie gry. Muzyka ogólnie jest świetna, tyle, że nie wiadomo dlaczego zrezygnowano z formatu audio - odtwarzana z pliku na SB 16 brzmi jakby chciała, a nie mogła. Oczywiście wszystko zmienia się, jeżeli odpalimy KKnD z Awe 32: dźwięk stereo, efekty na max i już cały dom (oraz liczne grono sąsiadów) przestaje Cię lubić. Dziwne - nieprawdaż? Teraz pora napisać o pomyśle. Fabuła trywialna, ale przyjemna. Chłopaki nie silili się na górnolotność, a raczej zrobili grę z zacięciem humorystycznym (o ile komuś odpowiada humorystyczna wizja zagłady nuklearnej). Natomiast reralizacja... hmm - ta jest równie świetna, ale jakby skądś znana. Coś jakby Red Alert lub C&C. W zasadzie trudno jest wymienić jakiś element (poza fabułą), w którym te produkty by się różniły. No, może jedynie to, że w KKnD nie mamy mapy i wydobywamy ropę naftową miast

tyberium - tym razem stacjonarnymi wieżami, do których kursują odpowiedniki harvesterów. Ma to jedną przewagę nad rozwiązaniem z C&C - ropa się nie kończy. Inaczej wyglądają również interfejsy. Natomiast jednostki możliwościami i wykorzystywaną bronią idealnie przypominają tamte programy, także użycie sabotażystów i komandosów znane jest zarówno z Warcraft 2 jak i z C&C (wandale). Nie wspominając już o zasadach, taktyce i obsłudze. Mimo to, w KKnD gra się bardzo miło. Po prostu gra nie ma błędów, które popełnili w swoich dziełach konkurenci, natomiast powiela ich najlepsze pomysły. Oczywiście, jak wszystkie gry tego typu dysponuje też możliwością zabawy przez modem, kabelek i sieć IPX. Taką wtórność można ostatecznie zaakceptować. I tak się właśnie stało, skoro dwa dni po ukazaniu się w Internecie pierwszego dema KKnD zajęło ono drugie miejsce w rankingu "downloadów", czyli ściągnęło je sobie całe mnóstwo ludzi. W dalszym ciągu okupuje ono szczyty list programów "do ściągnięcia". W zasadzie KKnD należałoby przyznać ósemkę, ale za wtórność zjadę z oceną trochę w dół.

LORD YABOL

Vlad Tepes powiedział:

Krwi i masakry w tej gierce nie brakuje. Brakło niestety własnych pomysłów, ale mimo to gra się bardzo przyjemnie. Dużą zaletą KKnD jest maksymalna dynamika, do której mobilizuje nas hard core'owa muzyka. Miłośnicy C&C nie powinni przegapić świeżej porcji masakry. Polecam zwłaszcza mutantów: procesor 086 rulez!!!. Ogólnie kupa dobrej, nieskomplikowanej zabawy- w sam raz na kilka godzinnych sesji. Jest to jedyny RTS, który nie wywołał znudzonego grymasu na twarzach redaktorów CDA, co obecnie zdaża się nagminnie w przypadku kolejnych produkcji tego rodzaju. Wampiry i nie tylko wampiry- zagrajcie, a z pewnością nie pożałujecie.

Producent:
Melbourne House/Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS
tel.
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Adlib Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10 **Cena: 145,00 zł**

Po prawej w głębi: W misji treningowej komputer prowadzi nas za rączkę, krok po kroku podpowiadając taktykę walki. Radzę pilnie się uczyć, gdyż inaczej zostaniesz bez litości "zmlócony" przez komputerowego wroga.

Przy okazji recenzji tej gry musimy pobić się w piersi (bum! bum!). Close Combat nie jest nowością, ukazała się gdzieś pod koniec wakacji w 1996 roku, ale niestety jakoś "przeciekła nam przez palce", wyparta ciągłym zalewem coraz nowszych gierek. Tymczasem jest to produkcja jak najbardziej godna uwagi. No cóż, lepiej późno niż wcale, a jeśli jakiś miłośnik strategii również przeoczył tę grę, to ma okazję naprawić swój wielki błąd.

Operacja Overlord

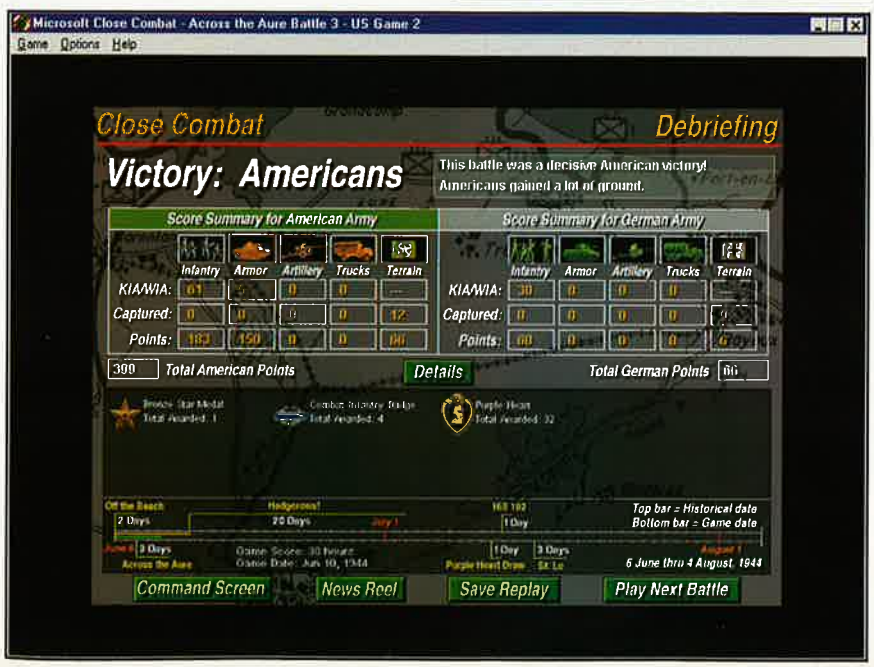
Close Combat dzieje się w czasie słynnego D-Day, czyli inwazji w Normandii. Jako alianci musimy w określonym (zwykle krótkim) czasie opanować zaznaczone na mapie pola kluczowe, jako Niemcy zaś koncentrujemy się na obronie i zadawaniu wrogowi maksymalnych strat (plus lokalne kontrataki). Dysponujemy następującymi kategoriami oddziałów: czołgi (także działa samobieżne, niszczyciele czołgów), pojazdy (od ciężarówki przez jeepy po transportery opancerzone), artyleria (podzielona na przeciwpancerną, przeciwlotniczą i bliskiego wsparcia), karabiny maszynowe, piechota (piechota, ciężka piechota, snajperzy, piechota "przeciwczołgowa", jednostki zwiadowcze). Niestety w ogóle nie ma tu lotnictwa, co mocno kłóci się z historycznymi realiami.

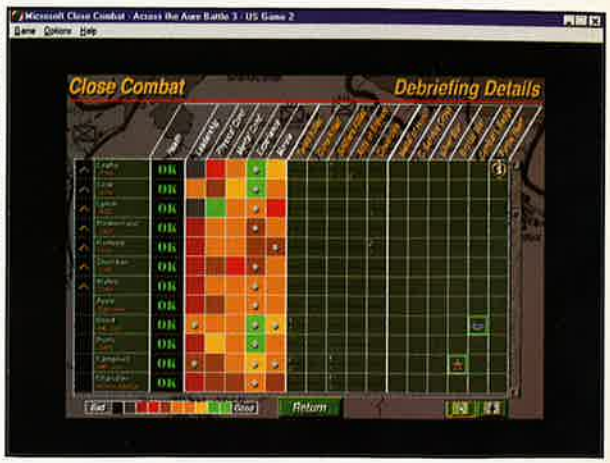
Teraz wyobraźcie sobie skrzyżowanie Steel Panter z Jagged Alliance (z grafiką SVGA), a wszystko rozgrywane w czasie rzeczywistym. Strategów, którzy zielenieją na dźwięk słów "strategia w czasie rzeczywistym" uspokajam - to nie jest zwykły RTS, z budowaniem budynków, produkcją oddziałów, ich upgrade'em, itp. Tego tam ani grama! Choć gra rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, jest to prawdziwa pełnokrwista strategia, która zadowoli nawet bardzo wymagających graczy.

Każda jednostka to grupa ludzi (i/lub maszyn), a każdy żołnierz posiada zespół parametrów (morale, zdolności przywódcze, odporność psychiczna i fizyczna, doświadczenie), które są modyfikowane po każdej kolejnej bitwie. Posiada też limit amunicji, która nawiasem mówiąc wyczerpuje się przerażająco szybko. Bardzo istotna jest broń, jaką posiada dany oddział. Liczy się zasięg (np. jeśli ostrzeliwujesz wroga z odległości rzędu 120 m, jednostką uzbrojoną w M1 Carbine, o zasięgu skutecznego ognia rzędu 75 m, to efekt jest praktycznie żaden), no i siła rażenia pocisku (np. ciężki karabin maszynowy może przestrzelić grube drewniane deski ogrodzenia i razić wroga ukrytego za tą przeszkodą). Uwzględniono też wpływ terenu na skuteczność ognia (np. bagna nie zapewniają żadnej ochrony przed mierzonym ogniem, natomiast nieźle chronią przed zaporowym ogniem artylerii), tudzież na jego zasięg (np. wzgórza przesłaniają pole widzenia żołnierzom okopanym u ich stóp). Żołnierze ponoszą rany (lekkie lub ciężkie), mogą dostać się do niewoli (lub zostać zabici - oryginalne, prawda ;-)), a w czasie bitwy dynamicznie reagują na zachodzące na planszy wydarzenia. Wiadomo, że mogą spanikować, utknąć pod ogniem, itp. Ale niezbyt często w grach strategicznych trafia się taki rodzynek jak np. panika wywołana samym widokiem dużej ilości nacierającego wroga, czy będąca efektem zacięcia się broni. Wspaniale i wiernie oddano współdziałanie poszczególnych rodzajów broni (np. wsparcie piechoty przez czołgi), a oskrzydlanie, atak z flanki, obejście, okrążanie, czy wzajemne wspieranie ogniem poszczególnych grup piechoty (jeden oddział "przyciska" wroga ogniem, podczas gdy drugi idzie do szturmu) jest tu oddane jak na ćwiczeniach w Akademii Sztabu Generalnego. Mamy do wyboru misje treningowe, gdzie nauczymy się podstaw taktyki i optymalnego wykorzystywania poszczególnych

rodzajów wojsk, pojedyncze bitwy, a także kampanię. W tej ostatniej efekt poprzedniego starcia ma znaczący wpływ na przyszłą bitwę - tzn. jej miejsce, zadanie do wykonania i siły, jakimi dysponujemy.
Sterowanie jest połączeniem zasad typowej strategii i RTS. Możemy dowodzić z wywoływanego menu, możemy też używać skrótów klawiaturowych (polecam), a także, z menu umieszczonego na bocznym panelu, wydawać wszystkim naszym jednostkom jednocześnie rozkazy typu odwrót czy atak. Grafika w trybie SVGA robi duże wrażenie - dopracowane backgroundy (choć jednak nieco gorsze niż w Steel Panthers), staranne animacje eksplozji, a także pojazdów i żołnierzy (szczególnie gdy widać jak pełzną w stronę najbliżej osłony), dużo dokumentalnych sekwencji wideo. Jest tylko jedno ale - w trybie 640x480 grafika robi się bardzo rozpikselizowana, natomiast w 800x600 jednostki są już bardzo małe. Ponadto niemieccy "soldaten" bardzo łatwo znikają na tle kamiennych budynków (podobna kolorystyka mundurów i ścian), co utrudnia lokalizację danej jednostki. Bardzo też razi okropnie "poszarpany" scroll ekranu. Za to dźwięk CC jest dla mnie 100% rewelacją. Rzadko kiedy autorom tak wspaniale udaje się oddać klimat pola walki - nieustanny terkot i warkot rozmaitych kaemów i cekaemów, dudnienie artylerii, suche trzaski wystrzałów karabinowych, grzmot eksplozji, zdyszane i mniej lub bardziej spanikowane głosy żołnierzy (sanitariuuuusz! poddajemy się! do ataku! dostałem! etc.) stale sączą się z kolumn, tworząc iście apokaliptyczną atmosferę. A gdy nagle zapada cisza (co się czasem zdarza) słychać jak nieśmiało zaczynają odzywać się ptaki... That's really cool!!!

Wspomniałem już, że gra dzieje się w czasie rzeczywistym. Twórcy w związku z tym obdarzyli wszystkie jednostki sporą dozą indywidualności i zdolnością do podejmowania własnych decyzji. Oznacza to tyle, że np. broniące się jednostki automatycznie otwierają ogień do nacierającego wroga, który wszedł w ich zasięg, a artyleria równie automatycznie kładzie ogień zaporowy. Jednostki atakujące same zaś szukają najlepszej osłony przed wrogiem i odpowiadają





ogniem na ogień. Jest to o tyle dobre, że nie musimy jak szaleni klikać na kolejne oddziały by wydać im rozkazy i nie trzeba się bać, że jakiś zapomniany pluton zostanie bez oporu zmasakrowany. Z drugiej strony odbiera nam to możliwość podejmowania własnych decyzji (np. podpuszczenie wroga na minimalną odległość, by chlusnąć mu w twarz masą skoncentrowanego ognia, czy oszczędzanie amunicji w jednostkach artylerii na "czarną godzinę").

Można grać w sieci i poprzez modem. Oddziały (jak na RTS) poruszają się (szczególnie w zalecanym trybie 800x600) w dość ślimaczym tempie, więc jest czas by zastanowić się nad jakimś posunięciem. Szukając dziur w całym: nigdy nie wiemy jak długo jeszcze potrwa bitwa (nie ma żadnej informacji na ten temat), nie wiadomo więc czy czas już zrywać się do desperackich ataków, czy może nadal spokojnie "zmiękczać" przeciwników ogniem. Same zaś misje są do siebie na tyle zbliżone charakterem, że po jakimś czasie popadamy jednak w lekki marazm. Tak naprawdę to w większości scenariuszy śmiało moglibyśmy się ograniczyć do roli niemalże biernego obserwatora (zwłaszcza gdy gramy Niemcami), który tylko od czasu do czasu koryguje jakąś decyzję komputera. Co smutniejsze, w CC nie ma możliwości modyfikacji już gotowych scenariuszy, ani też nie można tworzyć własnych misji za pomocą edytora. Jednak pomimo tych wad gra posiada naprawdę potężną grywalność - a to jest przecież najważniejsze.

MAC ABRA

Producent:
Atomic Games
Dystrybutor:
Micorsoft Polska
tel. (022) 6615400
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

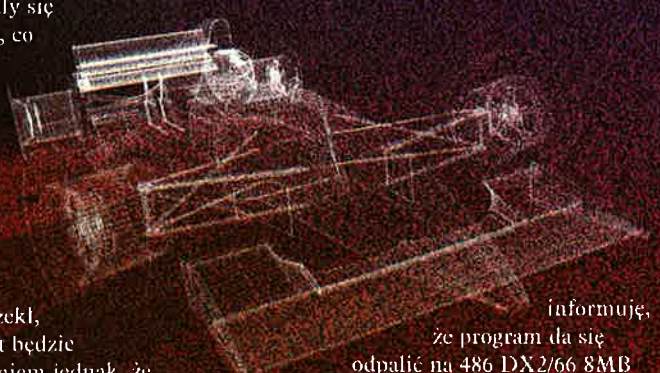
8/10 **Cena:** ✆

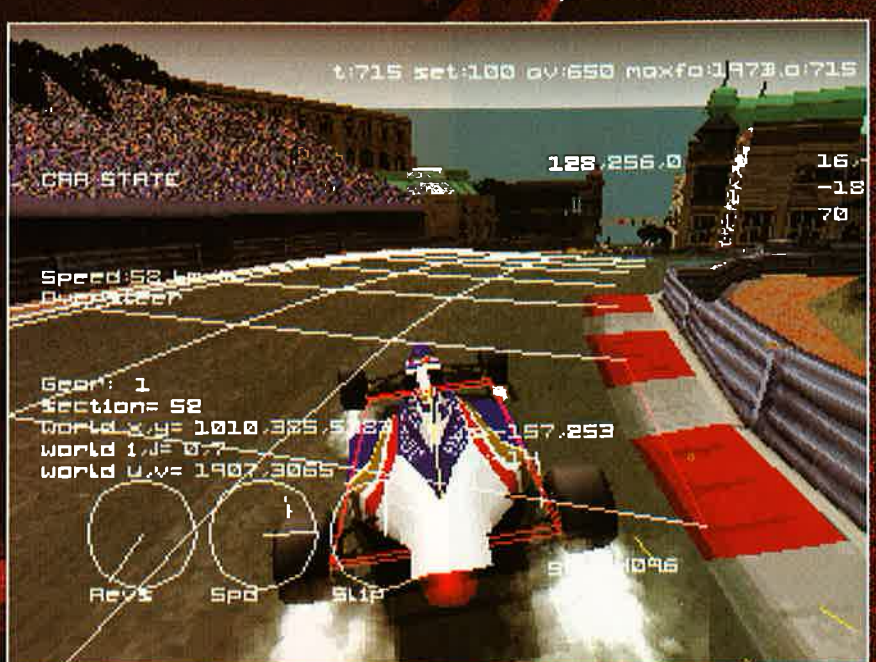
Po lewej u góry: Bardzo liczne dokumentalne sekwencje dodają grze autentyzmu.

W listopadowym numerze CDA (6/96) mieliśmy okazję zaprezentować po raz pierwszy rajdowego mistrza: Formułę 1. Dzisiaj, kiedy mamy już (prawie) finalny produkt i 150-watowe głośniki załatwiły na amen sąsiadów, możemy przejść do konkretów i obiektywnie ocenić produkt, który przez kilka tygodni spędzał sen z oczu redakcyjnym rajdowcom.

Diabelska Formuła

Zacznijmy od tego, że narazie gra działa wyłącznie na dopalaczu (dla niedomyślnych: akceleratorze) Voodoo FX, na karcie Diamond Monster 3D. Potwór ten umożliwia poczciwemu procesorowi Pentium zdrzemnąć się trochę, pozwalając, aby grafika i animacje na najwyższym poziomie generowały się "samodzielnie". To, co zobaczyliśmy na monitorze, zwaliło nas po prostu z nóg. Co prawda, cała historia rozgrywała się się na Pentium Pro 200MHz, jednak nasz wielki mistyk i wizjoner Chufu rzekł, iż za rok taki sprzęt będzie standardem. Rozumiem jednak, że większość Czytelników zżyma się na hasło "wszystko w swoim czasie", więc informuję, że program da się odpalić na 486 DX2/66 8MB RAM. Jeśli więc ktoś lubi pooglądać sobie świetnie wyrenderowane zdjęcia, szczerze zapraszam! (i po premii, nie ironizujemy - Naczelny). Jeszcze garść fachowych terminów, aby wiadomo było, czym się tu podniecać. Wygląd gry to 100% realizmu i perfekcji. Modele samochodów i scenerie zostały wykonane z użyciem najnowocześniejszych technik. Narzędzia CAD z SoftImage stosowane na "niebieskich odkurzaczach" Silicon Graphics, 60.000 polygonów w każdej scenie, cieniowanie Gourada. Solidny fundament techniczny podparto olbrzymim wkładem warsztatowym. Wygląd komputerowych bolidów oparto na szczegółowej analizie tysięcy metrów taśm wideo, masie zdjęć itd. Aby dowalić na max - sposób prezentacji jest identyczny z telewizyjnym (licencja od Fuji Television). Jeżeli jeszcze wam mało, to informuję, że tory na których toczymy zmagania - kropka w kropke zgodne z "oryginalami". Do odjazdowych widoczków dołożono kilka możliwych





wariantów "odsłuchiwania" wyścigu (dźwięk z wnętrza kabiny, lub z zewnątrz), nie muszę chyba wspominać, że chodzi tu o dolby surround. Jeżeli więc macie wzmacniacz i trochę mocy w "pudłach", wylecicie na zakręcie. Tu jest naprawdę niebezpiecznie - razem ze swoim monitorem będziesz grzał po torze w Katalonii z prędkością 250 kilometrów na godzinę. Widać wyraźnie, jak koła boksują, kiedy w trzy sekundy od startu dobijasz do setki. Guma pali się, szczypiąc niemalże w oczy. Dym zasłoni na chwilę trasę. Drzewa migają w oszałamiającym tempie. Do końca jeszcze pięć "lapsów".

Świetną grywalność i prezentację gry okraszono rozbudowanym panelem opcji, musisz jednak pamiętać, że nie wystarczy w Car Setup maksymalnie dolać do baku paliwa, założyć najlepsze gumki i już po przeciwnikach. Ścigasz się z prawdziwą śmietanką rajdowego światka, o czym

zresztą cały czas informuje krzykliwy głos komentatora. Co prawda sam jesteś Hillem lub Schumacherem, jednak chłopaki dadzą Ci popalić.

Aż żal się rozstawać z Formułą 1. Bez dwóch zdań jest to jedna z najlepszych gier wyścigowych, jakie widziałem. Grywalność, prezentacja, opcjonalność - wszystko najwyższych lotów. Mam tylko jedno ale. Dlaczego przy 200 km/h "pod prąd" czołowe zderzenie nie powoduje żadnych konsekwencji? No comments!

ATUSITO GORO

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486 DX/100, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

9/10 ***Cena:*** (

Strzelby do wynajęcia

Po prawej w głębi: Szeregowy najemnik może walczyć kałaszem, czy innym M-16, ale dla prawdziwego bossa nie ma lepszych narzędzi walki jak telefon, faks i parę tysięcy ludzi, którym może wydawać rozkazy.

Taak, to jest to, na co od dłuższego czasu czekałem: taktyczna, rozgrywana w turach, symulacja walki z poziomu pojedynczych ludzi. Uwielbiam takie gry od czasów Laser Squad, więc nic dziwnego, że z bardzo błogim wyrazem twarzy rzuciłem się na Wages of War firmy New World Computing. A oto moje zanotowane na gorąco wrażenia.

Realia

Świat po niedawnej ograniczonej wojnie nuklearnej, która oprócz zniszczenia większości złóż ropy nuklearnej, spowodowała gigantyczne zmiany geopolityczne (m.in. rozpad USA, przejęcie władzy w Ameryce Południowej i Centralnej przez narko-mafię, etc). Jedyną realną siłą są obecnie prywatne armie najemników, wynajmowane przez rządy i korporacje w celu "uregulowania rachunków". Gracz wciela się w przywódcę jednej z takich armii.

Kontrakty

To podstawowa forma działalności szefa najemników. Siedząc w biurze przyjmujemy zlecenia na różnorakie misje, z możliwością renegocjacji warunków (np. wynagrodzenie lub czas wykonania - bo niektóre z misji musimy wykonać w określonym czasie). Przy czym nie zawsze i nie z każdym. Kontrakty rządowe przyjmujemy praktycznie w ciemno i bez gadania, ale efektem (po pomyślnym wykonaniu zadania) jest znaczny rozgłos i wzrost prestiżu (co owocuje większą ilością zleceń) oraz bardzo odczuwalny wzrost stanu konta. Ale jeśli sfuszerujemy, to prasa nie zostawi na nas suchej nitki. Kontrakty z korporacjami są dość trudne do negocjacji, ale efektem jest zwykle spory zarobek (choć mniejszy niż przy umowach rządowych), natomiast z osobami prywatnymi możemy sporo negocjować, lecz końcowe efekty (prestiż i zysk) są dość mierne. Tu uwaga: nie przesadzajcie z targowaniem się, bo klient może się obrazić.

Wywiad

Jest istotny przy zbieraniu informacji dotyczącej wykonania przyjętej misji. Pamiętaj, że im więcej czasu dasz agencji na wykonanie zadania, tym ściślejsze dane uzyskasz (np. lokalizacja poszukiwanego obiektu, liczbę wrogów i siłę ognia jaką dysponują, etc). Tu nie radzę oszczędzać ani czasu ani pieniędzy. Opłaci się!

Najemnicy

W swoich kartotekach znajdziesz sporą ilość najemników, z których część będzie aktualnie z tych czy innych przyczyn niedostępna (w sumie jest ich około 50). Każdy najemnik scharakteryzowany jest parametrami (siła, zręczność, doświadczenie, wola walki, itp.). Parametry te mogą być modyfikowane wskutek treningu. Wynajęty zawodowiec oczekuje moniaków za sam fakt, że wyraził łaskawą zgodę na uczestnictwo w misji, premii za pomyślne wykonanie zadania i odszkodowania dla rodziny jeśli padnie w boju. Oprócz walki za pomocą rozmaitej broni palnej (od pistoletu po bazooki), żołnierze używają też granatów, ładunków wybuchowych, apteczek, oraz potrafią walczyć wręcz, a także mniej lub bardziej sprawnie (zależy to od indywidualnych parametrów) włamywać się do sejfu czy komputera.

Broń

Dziwna sprawa, ale wszelką broń, którą przydzielasz najemnikom, nie jest Twoją własnością - wypożyczasz ją na daną misję (co kosztuje). Zwracaj więc uwagę, by nie porzucać nawet uszkodzonej giwery, bo zdrowo Cię to walnie po kieszeni. Oprócz uzbrojenia należy też dokupować amunicję. Stan broni sygnalizowany jest przez specjalny pasek, gdzie odpowiednie kolory sygnalizują nam np. brak pocisków, uszkodzenia, zacięcia, etc. Każda broń charakteryzuje się siłą ognia, zasięgiem, polem rażenia, szybkością (i koniecznością) przeładowywania, ciężarem, niezawodnością itp. Tu również wybór jest spory - ponad pół setki rozmaitych narzędzi do zabijania!

Pieniążki

Zarabiasz je za pomyślnie zrealizowane misje. Czasem jednak zdarzy Ci się przeinwestować i wtedy możesz skorzystać z pomocy niejakiego Vinniego, który udzieli Ci lichwiarskiej pożyczki na jedną misję (20% odsetek!). Denerwowanie tego osobnika (poprzez zaleganie ze zwrotem kasy) jest bardzo, ale to bardzo niewskazane.

Akcja!

Grafika pola akcji przypomina mi coś pomiędzy Cannon Fodder, Jagged Alliance a UFO (naturalnie z o wiele lepszą grafiką w hi-res), pełną szczątków zniszczonych pojazdów, trupów, zgliszczy, ruin. Mówiąc krótko - ma swój klimat. Sterowanie żołnierzami jest dość zbliżone do UFO, tyle tylko, że panel sterujący zawiera znacznie większą ilość opcji (samego poruszania się mamy bodaj ze 3-4 rodzaje, a do tego usuwanie zacięć broni, wyszukiwanie najbliższego wroga, kilka trybów mapy, cięcie zasieków, etc, etc.). Zgodnie z niepisanymi regułami takich gier każdy z najemników posiada pewną liczbę AP (action points), które możemy w danej turze zużyć na wykonywanie rozmaitych czynności. Ba, można nawet "zaciągać kredyt", tzn. od czasu do czasu przekroczyć (w niewielkim stopniu)

Po lewej w głębi: "Knok, knock" - jak mówił Arnold w filmie "Predator". Jak widać najemnicy lubią w dość niekonwencjonalny sposób pukać do drzwi...

w kartotekach tworzone są na bazie jednej osoby, której dodaje się (lub odejmuje) włosy, wąsy, baczki, zmienia kolor oczu czy kształt podbródka, etc. To jednak troszkę razi. Na plus zaliczam zróżnicowane misje (na minus - stosunkowo niewielką ilość tychże) i elementy ekonomii w trybie kampanii. Gra na P-100 jest względnie szybka, choć od czasu do czasu przytrafia się jej kilka sekund "zamyślenia", gdy dogrywa informacje z kompaktu lub przekalkulowuje jakieś niewidoczne dla gracza wydarzenia, a ponadto tempo rozgrywki nieco się ślimaczy. Natomiast nie zauważyłem nigdzie opcji gry sieciowej czy w Internecie! No wiecie...

MAC ABRA

wyznaczony limit AP, ale nie polecam tego rozwiązania. Tu również możemy zarezerwować określoną liczbę AP danego najemnika na ostrzał w ramach "opportunity fire". I w tym momencie dochodzimy do największej moim zdaniem wady Wages of War: w jednej turze możemy sterować TYLKO JEDNYM najemnikiem!!! Myślałem, że się popłaczę gdy to ujrzałem. A gdzież tak ukochane przeze mnie elementy współdziałania - pierwszy żołnierz otwiera drzwi i ciska granat, drugi poprawia serią w tych, co przetrwali, a trzeci wpada jak burza by wykończyć pozostałych przy życiu? Nic, zero, nul! WHY?! Uwzględniono wprawdzie element zaskoczenia - przeciwnik gdy nagle dostrzeże naszych ludzi może na jakiś czas zgłupieć i nie podejmować żadnych działań (uwaga - to działa w obydwie strony!) - ale to mimo wszystko nie to. No, a skoro już jesteśmy przy wrogach... Trafiony osobnik pada jak ścięty, ale nie dajcie się oszukać. To, że leży, wcale nie znaczy, że jest martwy! Ludzie po wojnie nuklearnej, jak się zdaje, nabyli dziwacznej odporności na rany ;-) i solidna seria z kałasza czy parę pocisków z shot-guna to dla nich nic takiego. Zwykle jedna seria wystarcza by wroga zaledwie zranić, a ranny nieprzyjaciel potrafi sprawić nam przykre niespodzianki. Żołnierz ginie dopiero

wtedy, gdy znika z mapy (tzn. znika punkt, który go symbolizuje), a próba wycelowania weń wywołuje kursor wyglądający jak "wesoły Roger". Ponieważ nasi ludzie również odnoszą rany, nie zapomnijcie o apteczkach i opatrywaniu ran. Ciężko rannego żołnierza można (a nawet należy) ewakuować za pomocą innych najemników poza teren walki. NIGDY nie pozostawiaj rannych najemników na polu walki - boleśnie odczujesz to na swoim prestiżu. Możliwie jest wywołanie wsparcia artylerii lub moździerzy, ale uważaj - ta broń ma spory rozrzut, zatem nie wyznaczaj jej celu w pobliżu własnych ludzi.

Co jeszcze?

Dobry dźwięk z dużą ilością digitalizowanej mowy (ale tak naprawdę to są tam tylko dwa głosy - męski i żeński). Dopracowane animacje poruszania się postaci, choć już ich gęby

Producent:
New World Computing
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7,0 **Cena: 135,00 zł**

Szklana pogoda

Szklana płyta boiska błyszczy w świetle reflektorów. Opancerzone, ludzkie kolosy stoją nieporuszone. Wirujące jądro czerwonego światła ślizga się po wypolerowanych pokrywach kryjących mroczne twarze. Gorące powietrze drży, chyli się pod falą ryku z tysięcy gardeł. Publiczność domaga się meczu, domaga się krwi. Wirujący torus otworzył się nagle. Gorąca kula materii wyprysnęła w górę, wbiła się w termiczną bandę tysiącami iskier. Metalowe bryły błyskawicznie zareagowały, odruch zwyciężył myśl, pancerz zderzył się z pancerzem, czarny tytan nie powstrzymał potężnego uderzenia. Mecz dopiero się rozpoczął...

Jeżeli lubicie kopać piłę, podoba Wam się rugby i ślinicie się na widok Virtua Fighter, to z wielką przyjemnością zanurzycie się w brutalnym świecie trzytysięcznego

roku. Biotechnologia pozwoliła ludzkości odetchnąć i uwolnić się od przekleństwa jakim są choroby. Poczciwy kościec dawno poszedł w zapomnienie, zastąpiony super wytrzymałymi stopami dziesięciopunktowego Ceranium. Tylko niekiedy człowiek musi schować się za pancerzem. Człowiek o specjalnych właściwościach i wyjątkowych cechach charakteru - najlepiej psychopata. Gawiedź jak zawsze domaga się rozrywki i dostała ją... czeka Was mecz, niezwykły mecz, w którym zatopicie się na wiele godzin. Gra RIOT daje naprawdę wiele wrażeń najcięższego kalibru.

Zasady są proste. Jak w każdym meczu, masz zadanie umieścić "piłkę" w bramce. Dysponujesz brygadą zdecydowanych na wszystko zawodników. Dwa zespoły zetrą się na mączkę kostną w boju, gdzie nie ma miejsce na żadne 'przepraszam'. Musisz przejąć gorącą, plazmowatą kulę od przeciwników i umieścić ją w specjalnym, podwieszonym na środku boiska wirującym walcu. Zanim wrzucisz "piłkę do kosza", musisz przebić się przez obronę przeciwnika i dotknąć zdobytą kulą "belkę" na bandzie. Podobna reguła obowiązuje w futbolu amerykańskim, jednak w tym wypadku należy jedynie dotknąć ściany boiska. Piłka rozświetli się na chwilę i przyjmie kolor Twojej drużyny. Jest to zadanie dla kamikadze. Konkurenci na boisku to zażarte bestie i zanim dotrzesz do pulsującej bazy, będziesz musiał rozdać wiele powalających uderzeń. Mamy dwie bazy (tak jak bramki w piłce nożnej). Nasi zawodnicy, zakute w stal "pały", mogą biegać, rozdawać serie sierpowych, podbródkowych i kopniaków (w kontakcie). Można również ślizgać się po wypolerowanej tafli boiska (dogonisz przeciwnika i poślesz go na deski ciosem w nery). Musisz wiedzieć, że nie wystarczy przejąć kulę i wrzucić ją do "kosza". Jeżeli przeciwnik trzymał ją w łapach, ma ona jego barwy, a więc nie ominą Cię rękoczyny. Jeżeli nie zaliczysz "bazy" przeciwnika, wirujący walec po prostu się "złoży" (zamknie) a piła odbije. Grafika i animacje przy maksymalnej rozdzielczości to prawdziwe dzieło sztuki. Zawodnicy tracą zupełnie kanciastość, widać ich odbicie w tafli boiska. Piłka to rzeczywiście rozżarzona kula z warkoczem ognia. Do tego mnóstwo refleksów światła w "szklanej" bandzie i w wypolerowanych kaskach, zbrojach "sportowców". Czerwone ślimaki błysków i świetnie wyrenderowane tło. Jeżeli masz Pentium 166 i 16 MB RAM, na pewno poszalejesz. Tu mała dygresja - nie martwcie się, można na szczęście wyłączyć tło i pozostawić względnie wysoką rozdzielczość. Dla prawdziwych twardzieli przewidziano grę w sieci. Zabawa jest świetna (Mr Jedi obnosi się z wielgachną śliwka pod okiem). Tak jak w koszykówce mamy do wyboru kilkadziesiąt drużyn (rozmaite, dopracowane logo dla każdej) i kilka rodzajów rozgrywek. Możemy obejrzeć sobie facjaty psycholi (są nawet kobiety!) i porównać parametry każdego zawodnika (siła, zręczność, szybkość, itd.). Na zakończenie mała perełka. Muzyka i dźwięki to maximum odlotowej radochy. To jest po prostu to, czego oczekujesz. Zagraj koniecznie.

ATUSITO GORO

Producent:
Beyond Reality/Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486 DX4/100, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

8/10 **Cena:** ✆

F DE CASTRO
I SHUMACHER
M BUSS
0:3
D LAMBERT
A TAIT
F MILLS
M HALFORD
1:16

PSYGNOSIS

M BUSS
0:3
D LAMBERT
A TAIT
F MILLS
M HALFORD

Ratujcie nasze dusze!

NA CD-ROMIE 8

Realms of the Haunting firmy Gremlin Interactive to chyba ostatnia z wielkich gier, reklamowanych na jesiennych targach ECTS (kto był, ten pamięta tego dwumetrowego i zakapturzonego Murzyna, przebranego za wyznawcę Szatana czy rozdawane "press-packi" z symbolami pentagramu). Grę tę omówiliśmy po raz pierwszy w CDA nr 1/97. Teraz czas na recenzję i tradycyjne sprawdzanie ileż to z obietnic producentów zostało dotrzymanych.

Zanim jednak przejdziemy do meritum, muszę przyznać się, że jestem w kropce. Otóż by w miarę przyzwoicie zrecenzować tę grę, powinienem wspomnieć choćby z grubsza o fabule. Jeśli jednak tak uczynię, to zepsuję zabawę tym, którzy skuszą się na zakup programu. Bowiem jedną z milszych rzeczy w ROTH jest odkrywanie nowych zwrotów akcji (na początku nie wiemy prawie nic). Dlatego mogę powiedzieć tylko tyle, że gracz wciela się w postać Adama Randalla, który dziedziczy po zmarłym (w dość tajemniczych okolicznościach) ojcu-pastorze stary i ponury dom w małym miasteczku, gdzieś w zapadłej angielskiej prowincji. Adam zaczyna zwiedzać swą posiadłość i momentalnie wplątuje się w niesamowitą, jakby zaczerpniętą z Lovecrafta, intrygę pełną duchów, demonów, ciemnych mocy, walki o życie i dusze oraz krwi. Gdybyście spotkali trzy osoby, a na pytanie "czym jest Realms of the Haunting", pierwsza odpowie: skomplikowany całkiem szybki Doom z dłużyznami i mnóstwem 'mieszania' po klawiaturze"; druga rzeknie: "cholernie dobra przygodówka z elementami zręcznościówki", a trzecia mruknie od niechcenia: "czy ja wiem... prymitywna (gdy idzie o oddanie rzeczywistości za pomocą parametrów) gra RPG o niesamowitej grafice, tak jakby z grubsza oparta na systemie Zew Cthulhu". Kto z nich ma rację? Niestety, ja nie mogę jednoznacznie rozstrzygnąć tej kwestii - bo wszyscy mają w jakimś stopniu rację!

Zwolenników gier FPP ucieszy znajomy widok: patrzymy oczami bohatera, widzimy podziemne labirynty, ręką dzierżąca broń (15 rodzajów - od miecza poprzez pistolet, dubeltówkę aż po magiczne "ustrojstwa", np. fireball; każdą trzeba wcześniej odszukać, bo inaczej walczymy na pięści), 20 rodzajów wyrenderowanych demonicznych przeciwników (szkielety, gargoyle, demony, minotaury, automatony). Ponadto spore okno, w którym dzieje się akcja, względnie szybki engine (na Pentium), wygłaszane głosem komentarze [rat, no head ;-)] niezła grafika, filmowe sekwencje jako urozmaicenie, przyzwoita ilość krwi i przemocy, potężne podziemia do spenetrowania... A na co będą narzekać? O, znajdzie się to i owo. Niepraktyczna i skomplikowana (jak na gusty miłośników FPP) obsługa, konieczność zamiennego używania myszki i klawiatury, a ponadto większość czasu traci się na bezproduktywne (z punktu widzenia doomaniaka) chodzenie, zbieranie jakichś przedmiotów, czytanie napisów, czy nawet dialogi. Postacie wrogów nie są wykonane ze zbytnią starannością (szczególnie ci faceci z mieczami i głowami jak żółwie skorupy) i poruszają się jak tańczący "moonwalkera" Michael Jackson. Co więcej, FPP-owców może nieco zrazić nadmierny realizm w obsłudze broni - np. przeładowanie pistoletu to ładnych kilka sekund i sporo czynności (na szczęście wykonywanych przez Adama automatycznie) i to zwykle w momencie, gdy jakieś bydlę właśnie sieka nas mieczem na

Po prawej: Adam podejmuje właśnie ważną decyzję "wziąć czy nie wziąć artefakt?"

plasterki! Zwolennicy przygodówek będą w raju: zawikłana i niezbyt liniowa fabuła, z którą zapoznajemy się krok po kroczku, powoli odsłaniając niesamowitą intrygę, standardowy sposób obsługi (point'n'click, z kursorem informującym nas czy np. możemy dany przedmiot wziąć, użyć, itp.), ponad 500 odrębnych lokacji (!!!), znakomite filmy wideo, będące integralnym fragmentem gry (np. po wejściu do jakiejś komnaty widzimy film z wydarzeniami, które tam się odbywają), dialogi (i narracja) wygłaszane głosem i tekstem, dobra gra aktorów, sporo zagadek logicznych (w większości nietrudnych), ciężka atmosfera, wielce sugestywny dźwięk, dobra grafika, demony zrealizowane w systemie motion-capture, możliwość podróży w czasie i przestrzeni, odniesienia do biblijnej Apokalipsy, walka o przetrwanie ludzkiej rasy... wystarczy! A co ich może zniechęcić? Na pewno sekwencje doomowate, gdzie ludziska nie przepadający za takimi grami będą ginąć jak muchy, posiekani, zagryzieni, zaduszeni, rozszarpani i zmiażdżeni przez mnożących się (jak szalone króliki) wrogów, wyskakujących z każdego zakamarka, podczas gdy nasz zapas amunicji jest żałośnie mały; tudzież konieczność "obcykania" doomowej klawiszologii i przestawienie się z zasady "najpierw długo pomyśl, potem działaj" na "strzelaj - a potem... też strzelaj". Gracze kochający RPG również poczują się w tej grze jak w domu: z grubsza wygląda toto jak znacznie podrasowany Eye of Beholder III, a stosowanie magii, używanie broni białej (i magicznej) w walce z potworami, czytanie scrolli, zbieranie potionów, odszukiwanie tajemniczych przejść w lochach, misja celem wykończenia jakiegoś ukrytego w głębinach ziemi szkaradzieństwa, umieszczenie odpowiednich przedmiotów w lewej i prawej ręce swej postaci (np. miecz w prawej tarcza w lewej) itp. to dla nich nie pierwszyzna, a raczej chleb powszedni. Co prawda ludzie ci mogą się zdegustować brakiem jakichkolwiek punktów doświadczenia czy współczynników przy opisie postaci (żadnych tam wisdomów, staminy, charismy czy THACO - macie pasek

energii i eto wsio), ale "swojskie klimaty" powinny im to w pełni wynagrodzić, tym bardziej, że klimatyczność tej gry jest taka, że hej! Ciarki chodzą batalionami po plecach krokiem defiladowym.
Skoro już mówimy o klimacie... Spora w tym zasługa grafiki, która choć nie jest zrealizowana w jakichś wyrafinowanych trybach graficznych (max. to 320x400), to jednak daje do wiwatu. W pełni trójwymiarowa, realistyczna, z dobrze dobranymi teksturami i posępną kolorystyką, ciemna, miejscami demoniczna, narzucająca odbiorcy nieodparte wrażenie, że za chwilę jakaś szponiasta czy trupia łapa wychynie z mroku i spadnie na nasze ramię. Do tego pociemniałe ze starości lustra, w których przeglądamy się, świeczniki, które możemy (a czasem musimy) zapalić, dające się otworzyć okna, płyty do przesłuchania na przedpotopowym gramofonie z tubą (co za obłąkane dźwięki się wtedy rozlegają), czy komputerowa drukarka sama z siebie zadrukowująca kartkę słowami, które budzą przerażenie... Dodajmy jeszcze niezłe efekty świetlne; przebijmy to licznymi sekwencjami wideo o klimacie bliskim neurotycznym horrorom z rodzaju "Nightmares on Elm Street" czy "Nightbreed" i tworzy się tak sugestywna całość, że momentami nasze zęby z powodzeniem usiłują emulować kastaniety. Tzw. "mocnych scen" (krew, flaki, mózg na ścianie) nie znajdziecie zbyt wiele, ale wcale nie wpływa to na obniżkę klimatyczności gry. Klimat horroru to przecież nie tylko krew i sceny mrożące krew w żyłach swym okrucieństwem.

Dźwięk to kolejna perła w koronie ROTH. Bardzo dobra muzyka (niestety nie pojawiająca się zbyt często) czy tajemnicze skrzypienia, trzaski i zgrzyty, sugerujące obecność niewidzialnych czy niewidocznych istot, brzęk much, zwykle zresztą krążących nad padliną, sugestywne głosy aktorów, charkot i porykiwania potworów, kapiąca woda, itp. tworzą cholernie realistyczną atmosferę zagrożenia.
Ponieważ jednak nie ma gry, w której nie można znaleźć słabszych stron, to i w ROTH wykryłem pewne buraczki, które w sumie niczym nie przeszkadzają, ale psują nastrój (np. jeśli masz w dłoni broń, to w lustrze i tak odbijasz się bez niej, przez okno na pierwszym piętrze domu widać, że pada deszcz, a na parterze widzimy, że za oknem wprawdzie pochmurno, ale sucho), ale są też zarzuty nieco poważniejsze. Np. interakcja podczas filmów wideo to tylko pozór. Rób co chcesz, ale w końcu i tak zrobisz to, co powinieneś - np. przy pierwszym spotkaniu z księdzem niezależnie od tego co powiesz, skutek końcowy będzie identyczny (trzy szkielety będą usiłowały Cię wykończyć). Albo ów magiczny artefakt, w miejscu gdzie znajdziesz też różdżkę rażącą fireballami - możesz go wziąć albo i nie wziąć, ale jak nie weźmiesz, to nie możesz wziąć różdżki, a bez niej błyskawicznie zakończysz grę, bo momentalnie wykończą Cię demony. Czyli - artefakt wziąć trzeba, chcesz czy nie (tym bardziej, że potem trzeba nim otworzyć bramę). Jakość techniczna filmów też nie jest najlepsza - widać wyraźne skutki kompresji. Co prawda filmów jest sporo (coś rzędu 100 minut), ale skoro ROTH zawiera się na 4 kompaktach, to dołożenie 5-tego nie byłoby chyba niczym trudnym ani kosztownym, a jakość filmów mogłaby na tym zabiegu znacznie zyskać.

Grywalność ROTH można w ogóle zacząć oceniać po minimum 3-4 godzinach grania non-stop; inaczej ocena będzie zupełnie nieobiektywna i niesprawiedliwa. Ja sam na początku czułem się raczej rozczarowany, bo to ani Doom porządny, ani przygodówka pełną gębą, ani też rasowe RPG; w sumie taki "ni pies, ni wydra". Lecz z czasem rozsmakowałem się w atmosferze i wczułem w akcję, a dość karkołomne połączenia konwencji przestały mi przeszkadzać, a nawet zaczęły się podobać. Dlatego grywalność oceniam wysoko, choć podkreślam: by w pełni docenić (i ocenić) ROTH, trzeba sporo czasu.

Co by nie mówić o ROTH - to gra jest palce lizać! To, co widzieliśmy w demie, w pełni sprawdza się w finalnej wersji programu. Podobnie sugestywnej atmosfery, dobrej bo trzymającej w napięciu intrygi, oraz zgrabnie połączonych elementów tylu rodzajów odmiennych gier nie spotyka się zbyt często. Co ja plotę - prawie się nie spotyka. Dlatego jestem pewien, że produkcja ta szybko uzyska status klasyki. Jest tego warta.

PETER PAN

Producent:
Gremlin Interactive
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 C

Po lewej w głębi:
O czymś takim Anglicy mówią "mały domek w zacisznym miejscu".

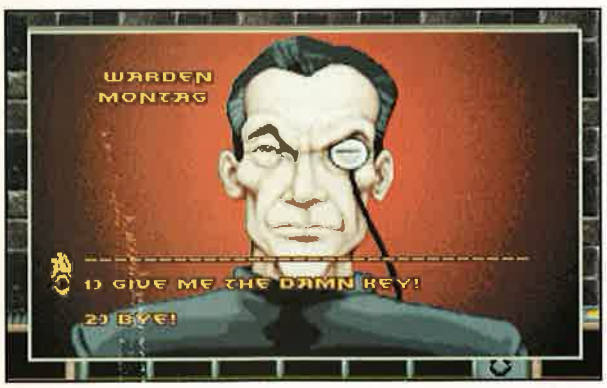
Przygoda z Doomem

NA CD NUMER 12

Po prawej:
Doom, w którym musisz płacić za broń, konwersować z wrogiem oraz wykonywać zlecone misje.
Coś ci się nie podoba?
- No to rozwal wszystkich!

Pierwsze wrażenie - Doom i to w tak klasycznej postaci, że aż żal serce ściska. Ale ale, coś tu nie pasuje. Jeden rzut okiem, za chwilę drugi (trzeciego nie było, gdyż miałem tylko dwie sztuki), następnie wyjątkowo atrakcyjna mina, sugerująca głęboką zadumę. Chwilę później nastąpiło olśnienie, a potem zdziwiony okrzyk, gdyż okazało się, że ktoś wykorzystał ideę dziadka Dooma, połączył go z prostą przygodówką i doprawił szczyptą RPG. Jak Wam się podoba taki koktajl?
(i owszem - redakcja).

Nie zdziwi Cię chyba, jeśli powiem, że jesteś wędrownym najemnikiem? A któż inny podjąłby się tak niebezpiecznych zadań i mordował z takim wdziękiem! Właśnie doszły do



Ciebie pogłoski z małego miasteczka Tarnhill o miejscowym konflikcie, który wybuchł pomiędzy Orderem - bogatym dyktatorem religijnym, a Frontem - ruchem oporu łachmaniarzy. W trakcie poszukiwań przywódców Frontu zatrzymałeś się na krótki odpoczynek w bezpiecznym, jak Ci się wydawało, miejscu. Tymczasem akolici Ordera urządzili małą obławę na wszystkich podejrzanych w okolicy - hasło: Trust no one! Mimo, że jesteś w posiadaniu tylko zwykłego noża, musisz odeprzeć atak uzbrojonych po zęby strażników - a to dopiero początek. Likwidowanie przeciwnika za wszelką cenę nie jest podstawowym celem w tej grze, wręcz przeciwnie - należy unikać publicznych mordów, gdyż takie działanie bardzo szybko obraca się przeciwko nam. Wrogów jest wielu, natomiast zdobycie broni to niezbyt proste zadanie. O jej znalezieniu możecie raczej zapomnieć - w tym świecie nikt nie zostawia pod drzwiami wyrzutni rakiet, o nie - to cywilizowany kraj - cokolwiek by to nie znaczyło. Łatwiej jest z amunicją - ukatrupiony po cichu gość czasami gubi to i owo, ale tutaj również nie spodziewajcie się zbyt hojnych darów. Co zatem czynić, aby zdobyć porządnego gnata? Sposoby są dwa: po pierwsze trzeba znaleźć sobie pracę - czyli przyjąć zlecenia od różnych ludzi, którzy niekiedy w ramach pomocy humanitarnej obdarzą nas jakąś zabawką; drugi sposób natomiast polega na wybraniu się na zakupy do sklepu z gadżetami wojennymi (w poszukiwaniach pomoże nam kolorowa mapa - dołączona do kompaktu). Tam za zarobione (bądź też ukradzione che che) pieniądze, możemy nabyć to i owo, a nawet się odziać w bardzo przydatne podczas walki zbroje. Ale i ta na nic nam się nie zda, gdy staniemy przed zamkniętymi drzwiami - gdyż w takiej sytuacji bardzo wskazane jest posiadanie odpowiedniego klucza. Czasami wystarczy dobrze się rozejrzeć i wcisnąć kilka przycisków - ale to standardowe postępowanie, więc nie będę się nad tym rozpisywał. Również standardowo przedstawia się dialog z postaciami (spacja) - wystarczy wysłuchać, co dana osóbka ma do powiedzenia, a następnie wybrać jedną z kilku odpowiedzi - ot cała filozofia. Gra jest prosta, tak pod względem graficznym, jak i dźwiękowym, lecz mimo to potrafi wciągnąć na kilka ładnych godzin. Nie wiem co chcieli osiągnąć twórcy przyrządzając taką mieszankę, w każdym razie udało im się stworzyć coś, w co powinien zagrać każdy doomomaniak.

MR JEDI

Producent:
Studio 3DO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

6/10 **Cena: 135,00 zł**

"WALDI"

HURTOWNIA PROGRAMÓW

51-151 WROCŁAW
UL. J. KLACZKI 4/1
TEL. (0-71) 325 24 58
(0-90) 34 25 50
(0-71) 44 36 02 w. 35
(0-71) 72 39 66
(0-71) 44 62 11 w. 308

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

TERMIN WYSYŁKI 24 GODZIN

Koszty wysyłki 5 zł

Pełna oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM:
IPS, LICOMP,CD-PROJECT,MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5%
PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%

Polecamy zkupy w nowym sklepie we Wrocławiu przy ul. Św. Mikołaja 56/57 (obok księgarni Elektronika, naprzeciw Zubera). Tel. 723966 oraz stoisko w DH Podwale na Ip; tel. 446211 w. 308 lub na stoisku w SDH Feniks na IVp; tel. 443602 w. 35

CENNIK DYSKÓW CD IBM	tło hurtownia
Admiral Sea Battles	140.00
Age of Sale	128.00
Air power	61.00
Alien Trilogy	148.00
Antietam - Battlefround	115.00
Archimedean Dynasty	155.00
Ardennes	110.00
Atlas swiata wyd. 3	88.00
Avalon Classic	68.00
Blam Machinehead	146.00
Blood & Magic	138.00
Catz	78.00
Command & Conquer Red Alert	156.00
Command&Conquer + Covert Operat.	170.00
Conqueror	92.00
Crusader No Reget	134.00
Czarownica Agata	86.00
Darkening - Privater 2	160.00
Destiny	146.00
Destruction Derby 2	145.00
Deus	135.00
Diablo	155.00
Discoword 2	155.00
Dogz	69.00
Down Of The Dumps	146.00
Dragon Lore 2	146.00
Dyktando	97.00
Earthsiege 2	134.00
Encyklopedia Broni	66.00
Encyklopedia kosmosu	99.00
Encyklopedia Malarstwa	69.00
Encyklopedia Multimedialna PWN	240.00
Encyklopedia Przyrody v. 2	88.00
Encyklopedia Przyrody Nexus	169.00
Euro Fighter 2000 Super	183.00
Euro Plus + Proffesilonal Pack	399.00
Evolution - scenariusze do Civiliz.2	90.00
Fable	134.00
FIFA Soccer 97	146.00
Fire Wind	67.00
Gene Machine	134.00
Gettysburg	110.00
Heroes Might & Magic 2	tel.
Hind	146.00
Historia Świata v.2	88.00
Jak to działa ?	169.00
Krazy Ivan	138.00
Lets Draw prog. graficzny	79.00
Lew Leon - polska gra !	99.00
Lingua Land	149.00
Lord of the Realm 2	146.00
M.A.X.	155.00
Machiavelli	39.00
Megapak 6	159.00
Mephisto Genius 2- Szachy	146.00
Metal Rage	129.00
Millenia	39.00
Moje Pierwsze ABC	89.00
Multimedialny słownik pol.-ang.	138.00
Muppet Tresure Island 2	164.00
NBA live 97	146.00
New Beat prog. muzyczny	79.00
NHL Hockey 97	146.00
Oksfordzka Encyklopedia Historii Świat	120.00
Onside Soccer	139.00
Orion Burger	146.00
Oscar	67.00
Phantasmagoria 2	170.00
Piranha	64.00
Polanie CD	89.00
Polskie Fonty z licencją	69.00
Power house	49.00
Profesor Henry	67.00
Proste drogi	85.00
Race Mania	64.00
Rayman	89.00
Realms Of The Hunting	tel.
Scorched Planet	134.00
Sekrety Króla	84.00
Settlers 2	138.00
Silent Thunder	134.00
Sky Net Terminator	146.00
Słownik PWN Języka Polskiego	139.00
Smurfy	119.00
Speedrage	134.00
Starfighter 3000	134.00
Stars !	146.00
Steel Panthers 2	148.00
Syndicate Wars	134.00
Teenagent	66.00
Third Reich - Trzecia Rzesza	146.00
Time Commando	134.00
Time Paradox	67.00
Timelapse	146.00
Titanic Adventure	134.00
Tomb Raider	146.00
Toonstruck	160.00
Total Mania	134.00
Trolls	65.00
Tunnel B1	146.00
UEFA Champions Leauge	168.00
Urban Runner	146.00
Virtual Tennis	65.00
Warcraft 2	145.00
Warcraft 2 De Luxe	180.00
Warcraft 2 - levele	79.00
Wersal 1685	146.00
Winter Supersports	65.00
Wooden Ships & Iron Men	146.00
World Rally Fever	86.00
XS polska wersja DOOMa	148.00
Ziemia we Wszechświecie	160.00

Żaby i robaki

CDA- Jak powstał Team17. Dlaczego postanowiliście stworzyć następną firmę produkującą gry komputerowe.

MB- Pomysł powstania Team17 narodził się gdzieś w okolicach 1988. Jednak prawdziwa "produkcja" rozpoczęła się w 1990 roku. Firmę zakładało 4-5 facetów, którzy mieli już za sobą okres tworzenia sprytnych audiowizualnych demek na Amigę. Na początku byłem ja, był Rico Holmes (od spraw artystycznych), dalej - Allister Brimble (dźwięk) i Andreas Tadic (kodowanie).

CDA- Czy przy powoływaniu do życia Team17 kierowaliście się jakąś misją, specjalną filozofią typu: "wszystko dla jaj", "po prostu wyluzuj się", "obwieszczamy wam Prawdę".

MB- Misja polegała na sprawdzeniu się, do czego możemy dojść produkując 1-megowe gierki i przetwarzając stare koncepcje z gier arcade tak, by dawały coś więcej niż to, co widzieliśmy na amigach (na przykład byliśmy już "przesyceni" czekaniem na "Nemesis", więc postanowilismy wydać Project-X).

CDA- Początki Team17 związane są zatem z grupą zapaleńców i guru. Jak to wygląda dziś. Czy macie tam jakichś guru. Jak wyglada ekipa?

MB- No cóż. Dziś mamy w firmie ponad 90 ludzi i tak wielu guru, że wolę nie wymieniać nikogo, by kogoś nie urazić. "Twardy korzeń" stanowimy dalej my, założyciele - ciągle wszyscy tu tworzymy, oprócz Allistera, który po pewnym czasie postanowił robić coś sam.

CDA- A jak wygląda praca nad poszczególnymi projektami. Chyba nie jest tak, że dziewięćdziesięciu facetów rzuca się do robienia jednej gierki?

MB- Oczywiście, że nie. Mamy gdzieś 6-7 "teamów", które pracują nad różnymi projektami. Składy teamów są różne - od 2-3 do 8 osób. Największa ekipa, około 12 ludzi, pracuje nad poszczególnymi elementami do Worms 2.

CDA- Jak wygląda ta praca. Czy jesteście przyjaciółmi, czy po prostu "realizujecie formalne procedury" bez większego zainteresowania życiem i problemami innych.

MB- Większość ludzi pozostaje ze sobą w przyjacielskich stosunkach. Jednak wiadomo - ludzie to ludzie. Każdy ma jakieś tam swoje przyzwyczajenia. Przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że nie jesteśmy już zielonymi szczeniakami, jakimi byliśmy te 6-7 lat temu. Co za tym idzie, wielu z nas ma najgorsze nawyki typowe dla trzydziestolatków, włączając w to małżeństwo czy "posiadanie-dzieci" (:)).

CDA- Co skłoniło Was do zrobienia gry strategicznej z robakami w roli głównej?

MB- Andy Davidson przyniósł kiedyś naprawdę ekstra wyglądająco gierkę z Amigi. Stwierdziłem, że "ona coś w sobie ma" - choć nie mogłem wyjaśnić co. Nasz entuzjazm spowodował pojawienie się dość lukratywnego zajęcia dla nas. A dalej to już wiemy, co się wydarzyło....

CDA- No właśnie. To był chyba dobry pomysł, z komercyjnego punktu widzenia, zrobienia gier, w których bohaterami są zwierzęta. Czy mamy się przygotować na kolejne produkcje z Team 17 z kotkami, myszkami, szczurami itd. w rolach głównych?

MB- Tak, jest parę pomysłów, które zamierzamy zrealizować, przyglądamy się na przykład owcom... No cóż, ale nic konkretnego nie da się w tej chwili o tym powiedzieć.

CDA- A czy myślicie o pociągnięciu "żabiego wątku"? Może by tak Superfrog 2?

MB- Jestem dość sceptyczny jeśli chodzi o ten pomysł. Uważam, że możliwości idei gier platformowych zostały już wyczerpane. Nie sądzę, żeby dało się tu, nawet Superfrogiem 2, zaproponować coś świeżego, interesującego. Poza tym, praca nad SF była dla nas naprawdę bardzo wyczerpująca i w tej chwili chyba nikomu z Team17 nie uśmiecha się przeżycie podobnego horroru.

CDA- Wydaje się, że po Worms Wasza firma nagle się zatrzymała. Wygląda jakbyście zaprzestali wszelkiej działalności. Mam rozumieć, że to po prostu cisza przed burzą?

MB- Jasne, że to cisza przed prawdziwym sztormem. Ale to trochę bardziej powikłane. Team 17 przeszedł przez swoisty okres

"transformacji ustrojowej", po tym, jak podpisaliśmy umowę z Ocean. I choć może nie wydaliśmy ostatnio zbyt wielu nowych rzeczy, to w naszej siedzibie naprawdę bardzo starannie przyrządzamy ciekawe, wspaniałe dania, które zostaną zaserwowane użytkownikom komputerów na świecie już niedługo. Pracujemy, aby rozgryźć jak najbardziej komputer PC, co zajmuje dużo czasu.

CDA- Co trzeba umieć, żeby robić takie gry jak Superfrog?

MB- Entuzjazm, chęci, smykałka do programowania i projektowania gier. Po prostu...

CDA- A jak to było z Tobą. Dlaczego postanowiłeś robić gry komputerowe?

MB- No cóż. Pewnego razu było sobie kilku maniaków, którzy chcieli w fajny sposób zarabiać na życie. Dla kogoś, kto całe doby

spędzał na zabawie z komputerem (mam na myśli te dziwne urządzenia gdzieć z końca lat 70-tych). Każdy miał swoją historię związaną z tym, jak zaczął projektować gierki. Ale wszyscy jakoś byliśmy związani z najwcześniejszymi systemami.

CDA- Jak się wpada na zrobienie gry? Skąd się biorą pomysły, inspiracje, wizje?

MB- Inspiracje biorą się ze swoistej mieszanki zupełnie odlotowych idei, konkretnych wizji, pomysłów zrodzonych w trakcie naszych pogawędek zakrapianych odpowiednimi napojami. Z tej mikstury zawsze wyłania się coś ekstra. Generalnie jesteśmy bardzo otwarci na wszelkiego rodzaju wpływy.

CDA- Podyskutujmy teraz o trochę bardziej "filozoficznych" kwestiach. Co mógłbyś powiedzieć, jako maniak i jako programista, o obecnym stanie rozwoju dziedziny gier komputerowych?

MB- Cała idea sprowadza się, moim zdaniem, do jednego istotnego zjawiska. Mamy teraz do czynienia ze swoistym przewartościowaniem, jeśli chodzi o tworzenie gier: sposób produkcji gry coraz bardziej dominuje nad treścią, nad tym, "o czym jest gra". Świat pecetów rozwija się bardzo dynamicznie: coraz więcej pamięci, karty graficzne pozwalające "wyciągnąć" obrazy o realistycznej rozdzielczości, cd-romy itd. Oznacza to maksymalne skupienie się na procesie produkcji, zatrudnieniu wielu ludzi, którzy pracowaliby nad poszczególnymi wycinkami tego złożonego świata.

CDA- Czy tak właśnie będzie wyglądała produkcja gier w przyszłości?

MB- To w 90 procentach już tak wygląda. Wraz z rozwojem technologicznym należy spodziewać się tutaj jeszcze większych komplikacji. To wszystko tak pędzi do przodu, że już niedługo trudno będzie wartościować grę ze względu na to, czy jest zrobiona "z jajem", a nie jak bardzo skomlikowany engine w niej użyto. Ale na razie ludzie dalej najlepiej kupują to, co "ma coś w sobie". Póki tak będzie, będziemy mieli do czynienia z prawdziwą twórczością. Mam jednak pewne obawy co do tego... Nie można nie zauważyć, że produkuje się coraz więcej gier, które mają służyć jako coś, na czym można zawiesić oko. To nie tak jak w przeszłości, gdzie szybkość działania gry zależała jedynie od jakości kodu. Filozofia PC "kup-szybszą-potężniejszą-większą-lepszą-maszynę" zmusza niejako koderów do lenistwa.

CDA- Jak będzie wyglądał sposób udziału w rynku poszczególnych platform. Czy PC zatriumfuje, czy też będziemy mieli do czynienia z demokratycznym pluralizmem, powiedzmy: 30% dla PC, 30% dla Maca, 40% dla Sony Playstation?

MB- Osobiście jestem za pluralizmem, ale... No niestety, myślę, że przyszłość zostanie zdominowana przez peceta. Już teraz wiemy, że Mac to nierealistyczna platforma, jeśli chodzi o dziedzinę domowej rozrywki komputerowej (chyba wielu to zmartwi...). Jeśli chodzi o konsole. PSX/U64 to prawdziwe bastiony tej filozofii, ale koniunktura na PSX jest obecnie przegrzana - jest już za dużo software'u, który nie znajduje na rynku nabywców, co tej platformie wróży jak najgorzej...

CDA- Co myślisz o rewolucji związanej z Internetem?

MB- Czyż to nie jest cudowne? Na przykład e-mail. Korzystam z niego od ośmiu lat i właściwie nie wyobrażam sobie bez niego życia - bez niego nie byłoby mnie! Internet jest po prostu nie do zastąpienia jeśli chcesz zdobyć jakąkolwiek informację (cokolwiek - nauka czy kultura). Jeśli o mnie chodzi, to jeśli mam coś do "wyciągnięcia" z Internetu, mogę siedzieć 24 godziny, okupując firmowe 256-kilowe łącze w swoim biurze...

CDA- Czy lubisz żaby i robaczki? - Domyślam się, że są super. Takie muliste... ale nie mógłbym zjeść całej :).

MB- Czy masz hobby? - Miałem kiedyś, ale pewnego dnia stało się ono moim zawodem. W wolnych chwilach (oprócz imprezowania) gram w futbol i zajmuję się kibicowaniem mojej ulubionej drużyny Leedc Utd.

CDA- Jaka jest Twoja ulubiona gra? Czy lubisz na przykład Quake'a? (Pytam, ponieważ u nas w redakcji jest to prawdziwy przebój - szczególnie sesje deatchmatchowe).

MB- Obecnie moim faworytem jest C&C2 i Bust-a-move z PSX-a. Podobał mi się Doom. W Quake'u brakuje tej doomowej pociagającej, ale trudno uchwytnej "ohydy", choć jeśli chodzi o engine i technologię, to jest doskonały. W Team17 również grają w Quake'a na tych swoich Pentium 200 z kartami 3DFX (to jest co najmniej ładne).

CDA- Czy masz jekieś ulubione piwo?

MB- Chyba łatwiej byłoby wymienić to, którego nie lubię, chociaż... żadne nie przychodzi mi teraz do głowy.

CDA- Jakiej muzyki słuchasz?

MB- Moja dusza przebywa w okolicach Pink Floyd, choć moje gusta są ogólnie bardziej zróżnicowane.

CDA- Czy często chodzisz do kina? Jaki jest Twój najlepszy film?

MB- Z tego, co widziałem ostatnio najbardziej spodobał mi się "Skazani na Shawshank". Nie lubię rozreklamowanych produkcji hollywoodzkich takich jak "Dzień Niepodległości".

CDA- O to pytamy się zawsze na koniec naszego wywiadu. Czy miałeś jakieś "polskie doświadczenia"? Co chciałbyś powiedzieć polskim czytelnikom?

MB- Polskie doświadczenia... Chyba tylko te związane z wódką... Przyjaciółka szefa naszej firmy jest Polką - bardzo przyjemna, ciapła osoba. Chciałbym przekazać wielkie podziękowania wszystkim naszym polskim fanom - gwarantujemy Wam moc naprawdę odlotowych gierek już w niedalekiej przyszłości...

Niech się święci 1 maja

No i mamy już piąty odcinek królestwa, które od czasu poprzedniego numeru dumnie powróciło w czterostronnicowym rozmiarze, by już na zawsze w takim pozostać. Po okresie jajeczno-polewanym (wielkanoc/(o)lany poniedziałek) przyszedł maj - dla co młodszych z moich znajomych pora ostrych przygotowań do pisemnej matury, dla mnie pora przygotowań do obrony pracy dyplomowej, skutkiem czego więcej zajmuję się sieciami neuronowymi niż RPG, ale mimo to znajdzie się czas również na przygotowanie Królestwa Chaosu. Tym bardziej, że światek rolplejowy niestety odzywa się ostatnio jakoś apatycznie. Nowości takie jak Betrayal in Antara, Descent to Undermountain to na razie tylko zajawki i/lub wersje testowe, tak więc nie ma nic nowego do pogrania poza Fallout (solucja będzie niedługo). Na dodatek dochodzą słuchy, że Bullfrog zrezygnuje z Dungeon Keeper (why?????). W tej sytuacji ostatnio włączyłem sobie nawet zabytkowe Magic Candle. Niestety w Wizardry Gold utknąłem gdzieś w dwóch trzecich gry, więc w tym miesiącu nie będzie kontynuacji (ale za miesiąc - spoko), natomiast nadrobimy zaległą solucję do Daggerfall i rozpoczniemy równie zaległą do Albiona. Oczywiście zgodnie z tradycją będziemy też kontynuowali wycieczkę po świecie Xeen. Oprócz tego, tak jak obiecałem, na płytce (w katalogu CHAOS, chyba nie muszę przypominać, ale dla pewności...) znajdą się profesje z Arabii i profesje Chaosu do Warhammera oraz propozycje do kampanii w Arabii. Zapewne gracze "fabularni" się ucieszą. Aby nie cieszyli się zbytnio, to podam ciekawą informację. Otóż niedawno w moim bliskim sąsiedztwie został otwarty sklep z akcesoriami do Warhammera i nie tylko, na którym jak byk stoi napis "RELE PLAYING". No cóż, to dokładnie tak, jakbym na SAMie napisał "sumoobsługa". Miło stwierdzić, że wiedza o RPG, zwłaszcza wśród ludzi, którzy zajmują się jego dystrybucją, jest tak "duża" (a może "dórza"). Ale na szczęście są też w Polsce ludzie znający się na rzeczy. Dobra, to by było tyle dywagacji, pora przejść do konkretów. Jeszcze tylko przypomnę o naszym konkursie. Już szykują się kolejne, z równie atrakcyjnymi nagrodami, a tym czasem czekam na odpowiedzi. I jeszcze sprawa organizacyjna. Jeżeli macie jakieś pytania związane z grami RPG, to jestem w stanie poświęcić jedną ze stron Chaosu na ich rozwiązywanie. Wystarczy nadesłać je na adres redakcji (tudzież e-mailem) z dopiskiem: Królestwo Chaosu. A teraz pora już zabrać się za solucję.

Albion

Solucja podzielona jest na kolejne etapy, które należy wykonywać dokładnie w takiej kolejności, w jakiej są one przedstawione. Zaczynamy, jak zapewne pamiętacie na statku kosmicznym Toronto.

TORONTO (1)

Na początku należy dobrze zaopatrzyć się w przedmioty potrzebne do przeżycia w późniejszych etapach. W tym celu dokładnie badaj każde pomieszczenie, w jakim się znajdziesz. Jeżeli jakiś przedmiot wyda Ci się interesujący, klikaj na nim. Jeśli uaktywni się opcja "Examine", znaczy to, że w środku może znajdować się coś interesującego, natomiast opcja "manipulate" informuje, że można danego przedmiotu użyć. Skutki mogą być interesujące, ale w trakcie eksperymentów polecam równoległe korzystanie z kilku save'ów (z wiadomych przyczyn). Po jakimś czasie usłyszysz komunikaty wzywające Cię do wachadłowca (shuttle). Zignoruj je, dopóki nie wykonasz wszystkiego. Nie zaszkodzi to w niczym dalszej akcji, ani też Twojej reputacji. Najważniejsze, aby rozmawiać dokładnie z każdym, kogo spotkasz. Pierwszą osobą, z którą warto porozmawiać, będzie Joe Bernard. Jego pokój znajduje się w północno-wschodniej części poziomu mieszkalnego statku.
W efekcie rozmowy uzyskasz kod pozwalający na wejście na poziom serwisowy (service level). Kod ten to 1042. Po wejściu na poziom serwisowy widok przełączy się w tryb 3D. Wejście na poziom znajduje się w północno-wschodniej części statku. Jedyny użyteczny przedmiot, jaki możesz tam znaleźć, to pistolet i trochę amunicji. Teraz szukaj drzwi na prawo od Ciebie. Podejdź do nich, a zobaczysz napis: "Floor plate lights up", drzwi się otworzą i przejdziesz do pokoju z czterema podświelanymi płytami w podłodze (po jednej w każdym rogu). Ich kolejne naciśnięcie spowoduje otwarcie kolejnych drzwi. W kolejnym pokoju na północnej ścianie znajdują się dwa przełączniki. Uaktywnij oba, a przed Tobą otworzą się drzwi.
W kolejnym pokoju znajduje się dwoje drzwi i dwie płyty podłogowe. Na razie drzwi nie można otworzyć, ale po chwili pojawi się robot, który otworzy dla Ciebie jedne z nich. W trzecim z kolei (licząc od tego miejsca) pokoju znajdziesz przełącznik na zachodniej ścianie. Jego uaktywnienie spowoduje otwarcie drzwi na wschodzie. Po chwili wejdziesz do pokoju z biurkiem na północnej ścianie. Zapamiętaj to miejsce, gdyż przyda się później. Wciśnięcie znajdujących się tam przycisków spowoduje dostęp do drzwi strzeżonych kodem. Jest to ten sam kod, który otrzymałeś od Joego (1042). Wejdziesz do pokoju komunikacyjnego (COM room). Przeszukaj go dokładnie. Kiedy znajdziesz karabin, wróć z nim do poziomu serwisowego i przechowaj go w biurku. Później powróć do pokoju komunikacyjnego i wyjdź z niego przez główne drzwi. Zwróć uwagę, że będą Cię rewidowali strażnicy. Możesz teraz zabrać karabin z biurka i z nim już spokojnie wyjść z COM roomu (strażnicy zadowolą się zabranym Ci pistoletem). Teraz spokojnie przeszukuj dowolne pokoje, przede wszystkim pod kątem napojów leczniczych (healing potions).
W pokoju Snoopy'ego (Snoopy's room) znajdziesz jeszcze trochę amunicji. Większość skrzynek, jakie znajdziesz, nie potrzebuje kodu, aby się do nich dobrać. Wystarczy zwykły wytrych. Uwaga: jego używanie w instrukcji jest opisane dość mętnie, ale po kilku próbach można to spokojnie opanować.

Daggerfall

Na początek kilka informacji o tajnych stowarzyszeniach oraz o tym, jak się do nich dostać. Zacznijmy od mrocznego bractwa (Dark Brotherhood). Kiedy zabijesz jakąś osobę w mieście (wliczając strażnika), policz sobie pięć punktów (za strażnika jeden). Kiedy punktacja osiągnie 15, bractwo skontaktuje się z Tobą (dokładnie trzy dni po ostatnim morderstwie) i przydzieli Ci misję. Od

jej wykonania będzie zależało przyjęcie do bractwa. Umiejętności, które można trenować w bractwie to: Short Blade, archery, backstabbing, streetwise, disguise, stealth, climbing, destruction, deadric, critical strike, swimming, dodging, running. Po przyjęciu do bractwa każdy wzrost rangi owocuje zwiększeniem o 20% szansy przekupienia sędziego, gdy jesteś oskarżony o morderstwo. Oprócz tego każdorazowo ze wzrostem rangi otrzymujesz mapę z zaznaczoną pozycją losowej nekropolii. Uwaga: nawet, jeżeli odnajdziesz siedzibę bractwa, nie będąc jego członkiem nie będziesz mógł trenować się tam i wykonywać zleceń. Są to opcje dostępne wyłącznie dla członków organizacji.

Kolejnym z tajnych stowarzyszeń jest gildia złodziei. Mechanizm przyłączenia się do niej jest podobny, jak w przypadku mrocznego bractwa. Za każdym razem, kiedy okradniesz kogoś, policz sobie jeden punkt. Kiedy osiągniesz dziesięć, gildia skontaktuje się z Tobą. Umiejętności, które można trenować w gildii to: Backstabbing, climbing, lockpicking, pickpocket, short blade, stealth, streetwise, disguise, swimming, dodging, blunt weapon, jumping. Wraz ze wzrostem rangi osiągasz taką samą szansę przekupienia sędziego jak w przypadku mrocznego bractwa, z tym, że będzie to dotyczyło wyłącznie przestępstw typowo złodziejskich (kradzież, włamanie). A teraz tabelka rang i umiejętności:

0	Apprentice
1	Journeyman
2	Filcher
3	Crook
4	Robber
5	Bandit
6	Thief
7	Ringleader
8	Mastermind
9	Master Thief

Teraz jeszcze możliwości, jakie uzyskujesz wraz z kolejną rangą:
0 - otrzymujesz mapę podziemia;
2 - możesz sprzedawać i kupować kradzione przedmioty za 50% ich wartości (klasyczna paserka);
4 - uzyskujesz dostęp do szefa gildii (spymaster), a w związku z tym 100% szansy na każde zlecenie;
6 - otrzymujesz mapę podziemia;
8 - mapa podziemia;

A TERAZ CZĘŚĆ DALSZA SOLUCJI.

10. Szata Elysany. Zleceniodawca: Księżna Elysana. Miejsce: Zamek lorda Castellelliana w prowincji Wayrest (losowy pałac). Minimalny poziom 6. Zadanie: Musisz dostarczyć szatę przekazaną przez Elysanę lordowi Castellallianowi. Pod żadnym pozorem nie zakładaj tej szaty na siebie. Po wykonaniu zadania księżna udzieli Ci informacji na temat totemu i króla Eadwyre.

11. Pułapka Elysany. Poziom: dowolny. Zleceniodawca: Elysana. Nie decyduj się na to zlecenie, jeżeli nie uzyskałeś jeszcze informacji na temat położenia grobu króla Lysandusa. Misja ta jest dość ryzykowna z dwóch względów, w tym polityczno-moralnego. Otóż księżna Elysana zleci Ci eskortę jej ciotecznej siostry do losowego miejsca. Po drodze zostaną na Ciebie nasłani mordercy. Jeden z nich ma przy sobie pergamin informujący, jak odnaleźć grób Lysandusa. I jeszcze mała informacja: za nasłanymi mordercami stoi lord Woodborne. Zadanie to otrzymasz dopiero po wykonaniu misji: Wyzwolenie orków. Zadanie dostępne po wykonaniu: brak.

12. Dusza Licza. Poziom 7. Zleceniodawca: The King of Worms. Miejsce: zamek Sentinel. Zadanie: Kiedy osiągniesz siódmy poziom King of Worms (władca nekromantów) prześle Ci list. Aby go odebrać, będziesz musiał zabić posłańca. King of worm życzy sobie, abyś dostarczył mu duszę Licza (gwoli informacji: Licz to potężny nekromanta, którego dusza żyje, choć ciało mogło umrzeć wieki temu; nie muszę dodawać, że Licze mają potężną moc). Liczem tak naprawdę jest książę Zurin (martwy od wielu lat), który kiedyś był sojusznikiem pierwszego Imperatora Tamrielu w prowadzonych przez niego wojnach. Podejrzewany o zdradę, został w końcu zamordowany. Ciekawostka: to właśnie jest legendarny Underking. A teraz informacja, jak się do niego dobrać. Wejście do podziemi jest w sali tronowej na prawo od tronu. Znajdziesz tam windę, którą zjedź na dół. Trafisz do długiego korytarza, na którego końcu znajdziesz następną windę, tym razem prowadzącą w górę. Dojedziesz nią tylko do połowy. Rozejrzyj się, aż zobaczysz dźwignię, po czym pociągnij ją, aby kontynuować wjazd. Teraz musisz odnaleźć drzwi zablokowane trzema niebieskimi sztabami. Ich odblokowanie nastąpi po odnalezieniu właściwej kombinacji znajdujących się na tym poziomie dźwigni. Oto w jaki sposób możesz je odnaleźć. Przejdź przez pokój za kratą i zejdź w dół. Nie ruszaj przełącznika, który tam znajdziesz. Udaj się w prawo i wejdź w drugie z drzwi. Tamtędy w górę, aż do korytarza skręcającego na wschód. Idź korytarzem do przełącznika. Użyj go, wróć i dalej w górę do samego końca. Udaj się na północ do dużego pomieszczenia i wyjdź północnym wyjściem. Zejdź w dół i użyj znalezionej tam dźwigni. Teraz możesz powrócić do kraty. Za nią znajduje się Licz. Pamiętaj o wykorzystaniu zaklęcia Soul Trap. W instrukcji znajduje się dokładny opis jego użycia. Zadanie dostępne po wykonaniu: Totem.

I to by było tyle na temat Daggerfall. Za miesiąc ostatnie zadanie, jakie udało mi się wykonać (wymaga ósmego poziomu, następne pewnie dziewiątego, a na dziewiąty nie tak łatwo się dostać). Jeszcze tylko jedna informacja. Dość interesujący jest sposób obliczania poziomu doświadczenia w Daggerfall. Otóż przedstawia się on równaniem:

Poziom=(A-B+28)/15

przy czym B oznacza początkową (w trakcie tworzenia postaci) sumę wszystkich umiejętności grupy Primary, dwóch największych z grupy Major i największego z grupy Minor (umiejętności z grupy Miscelanous nie są brane pod uwagę), natomiast A to aktualna suma wyżej wymienionych umiejętności. Z prostego rachunku wynika, że do osiągnięcia drugiego poziomu potrzeba tylko dwóch punktów różnicy (wzrost dwóch umiejętności o 1 lub jednej o 2), natomiast już do osiągnięcia trzeciego poziomu potrzeba siedemnaście punktów różnicy między A i B (17+28)/15=3.

Teraz pora przejść do kolejnej gry.

Might & Magic

W poprzednim miesiącu zakończyliśmy podróż po jaskiniach i lochach. Teraz zabierzemy się za wieże.

Witch Tower (wieża czarownicy). W tej wieży nie wykonujemy jakichś specjalnych zadań, ale można się w niej nieźle obłowić. Klucz do niej wręczy Ci Valia (F4, 9/3). W wieży są więzione dzieci. Na każdym poziomie znajduje się jedna klatka. Współrzędne to: Level 1 (3/8), Level 2 (11/8), Level 3 (7/8) i Level 4 (4/10). Uwolnienie każdego z nich owocuje 5000 punktami doświadczenia. Ostatni chłopiec zdradzi Ci hasło ("Rosebud"), które przyda się później. Podczas badania wieży można znaleźć kilka przedmiotów na stałe podnoszących o jeden wszystkie współczynniki jednego z członków naszej drużyny. Współrzędne to Level 3 (6/8) i (7/7), Level 4 (4/7) i (4/9). Na poziomie czwartym w (10/6) znajduje się czaszka (skull). Powiedz jej poznane wcześniej hasło, a otworzy się tajne przejście, skąd możesz zabrać Alacorn (7/4). Z kolei na trzecim poziomie można nauczyć się czarów: Beast Master (4/6), Pain (4/10), Clairvoyance (5/5), Lightning Bolt (10/6), Sleep (5/11) i Toxic Cloud (9/5). Ponad wieżą możesz wędrować w chmurach używając czaru "Levitate". Znajduje się tam jedna ciekawa lokacja (1/1), do której możesz dostać się tylko teleportem. Otrzymasz tam tytuł "Super Explorer", a poziom każdego z członków drużyny zwiększy się o jeden. Oprócz tego w chmurach można też zwiększyć doświadczenie likwidując gniazda harpii (Harpy nest). Uwaga: statuy dają Ci pomocne wskazówki, ale zrozumiesz je wyłącznie jeżeli posiadasz umiejętność "Linguist".

Tower of High Magic (Wieża wielkiej magii - dosłownie wysokiej, ale chodzi o wielką).
Klucz do wieży znajduje się w Cave of Illusion (patrz poprzedni CDA) i przypomnę, że trzeba za niego zapłacić 300 gemów. Jest to jednak opłacalne, gdyż w wieży można podnieść odporność drużyny na żywioły. Każdy znaleziony napój podnosi odporność przeciwko jednemu żywiołowi o dziesięć. W wieży znajdują się też pudełka zawierające skarby i potwory. Jedno z nich zamieszkuje Fire Dragon (level 3 7/4). Na poziomie czwartym można nauczyć się czaru Prismatic Light (7/7) oraz odnaleźć klucz do Darzog's Tower (7/12). Uwaga: zielone kwadraty rozmieszczone w wieży zabierają wszystkie punkty czarów. W chmurach nad wieżą można odnaleźć trochę gemów i więcej podpowiedzi udzielanych przez statuy (przypominam, że wymaga to umiejętności Linguist).

Darzog's Tower (Wieża Darzoga). Klucz od wieży znajdziesz w Tower of High Magic (level 4 7/12). Na pierwszym poziomie zobaczysz kraty w podłodze. Zawierają wartościowe przedmioty. Uwaga. Zielone kwadraty znane z poprzedniej wieży tutaj mają inne działanie, a ściślej na pierwszym poziomie takie samo, ale na drugim przenoszą z powrotem na pierwszy. Aby je przeskoczyć, należy użyć czaru "Jump". Za płytami odnajdziesz księgi. Każda z nich podniesie wszystkie współczynniki jednego bohatera o 20. W wieży uwięziony jest Crodo. Aby go uwolnić, musisz zabić Darzoga na poziomie trzecim i udać się na poziom czwarty. Tam odnajdziesz dwa gobeliny (6/8 i 8/8), pod którymi ukryte są przyciski. Ich naciśnięcie otworzy tajne przejście, gdzie znajdziesz linę prowadzącą do ukrytego pokoju na poziomie trzecim. W łóżku (7/6) leży Crodo. Za jego uwolnienie otrzymasz milion (!) PD. Uwaga: w wieży znajdują się dwie dość obficie zaopatrzone skrzynki (level 3 7/12 i level 4 11/8).

Chmury ponad wieżą to kraina "Clouds of xeen". Jeżeli tam dotarłeś, znaczy to, że zbliżasz się do końca gry. Jednak aby ten koniec osiągnąć, potrzebne będą wizyty w zamkach (patrz następny odcinek). Niemniej jednak już dzisiaj podam rozwiązanie: Aby dostać się do Castle Xeen, musisz pokonać cztrery służebnice Lorda Xeena: (Might Doll, Accuracy Doll, Speed Doll, Endurance Doll), co wymaga baaardzo wysokich współczynników i uzbrojenia. Oprócz tego musisz dogadać się z piątą: "Lord Xeen Cupie Doll". Oczywiście, zanim udasz się do zamku, musisz wyposażyć się w Xeen Slayer Sword (znajdziesz go w ruinach Newcastle-patrz CDA 6/97). W Clouds of Xeen można też zdobyć doświadczenie niszcząc gniazda "ptaśków" (Roc Nest).
W tym numerze to już koniec. W najbliższym zakończymy naszą solucję, tym bardziej, że zostały już tylko trzy zamki do odwiedzenia. Opis, który przygotowałem, jest dość obszerny, ale musi się zmieścić, tym bardziej, że szykuję już solucję do "piątki".

Teraz jako niespodzianka coś trochę odmiennego od zwykle publikowanych w tej rubryce informacji, mianowicie artykuł będący swego rodzaju przeglądem fabularnych systemów RPG. Zanim jednak go przeczytacie, chciałbym wtrącić kilka uwag. Otóż autor jest osobą kompetentną i zna dobrze temat, ale moim zdaniem w przeglądzie zabrakło kilku systemów wartych wymienienia, co też postaram się uzupełnić w następnym odcinku.

PROSTE SYSTEMY RPG

W tym krótkim tekście chciałbym polecić początkującym graczom kilka systemów RPG. Niestety większość z nich dostępna jest tylko w języku angielskim, ale powinno to być motywacją dla graczy do nauki angielskiego. I tak na początek szeroki dział systemów fantasy. Tych jest naprawdę spory wybór i ciężko jest stwierdzić, który jest najlepszy. Moim skromnym zdaniem bardzo godny polecenia jest "Runequest" firmy Chaosium. Jego zasady są stosunkowo proste, a przy tym są dość realistyczne. Kilka większych błędów można z łatwością wyeliminować zmieniając niezbyt logiczne zasady. Co do świata, to właściwie nie ma ograniczeń. Standartowym światem Runequest`a jest Glorantha - ogromna, magiczna rzeczywistość z mnóstwem miejsc do odwiedzenia, bogata kulturowo i tajemnicza. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby poprowadzić Runequesta np. w czasach podbojów wikingów lub w innym okresie historii. Wymaga to od mistrza gry dokładnego przestudiowania czasów, w których ma zamiar prowadzić grę, ale korzysta na tym zarówno on jak i gracze poznający historię. Dobrym przykładem takiej gry jest kampania prowadzona przez jednego z moich kolegów. Gramy tam jako nieśmiertelni (tacy jak Conner McLoud) i żyjemy już dosyć długo. Zaczęliśmy około roku 500 (po narodzeniu Chrystusa). Aktualnie mamy rok pański 1067 i w zeszłym roku braliśmy udział w bitwie pod Hastings u boku Wilhelma zdobywcy. Podczas tej kampanii naprawdę dużo się nauczyłem na temat starożytnych wierzeń i dawnej kultury. Innym systemem, który według mnie jest godny polecenia to "RoleMaster" (nowa edycja). Nie polecam go jednak początkującym graczom, gdyż jego zasady są dosyć skomplikowane i jeśli ktoś ich nie zna na wylot, może się tylko zniechęcić. Z gier których realia osadzone są w czasach współczesnych lub trochę wcześniej, godny polecenia jest właściwie tylko jeden system "Call of Cthulhu", także firmy Chaosium (i tu się nie zgadzamy: A Vampire? - Lord Yabol). W grze tej gracze wcielają się w poszukiwaczy. A czego poszukują ??? Ano różnych rzeczy - właściwie to wszystkiego co jest dziwne i tajemnicze. A świat w "Call of Cthulhu" zamieszkany jest przez przeróżne dziwne stworzenia i jest pełen tajemniczych wydarzeń rodem z Powieści Lovecrafta, gdyż to ten właśnie pisarz zainspirował autorów CoC do stworzenia tego systemu. "Call of Cthulhu" polecam każdemu kto potrafi potraktować poważnie to, co mistrz gry przygotuje, bo to właściwa atmosfera jest podstawą dobrej gry (co do zasad, to są one jasne jak drut i proste jak słońce i tak wogóle to bardzo podobne do RuneQuest`a). Aha - system ten ma duży plus - ukazał się po polsku wraz z kilkoma dodatkami i nosi tytuł "Zew Cthulhu" Idąc dalej, chronologicznie nadchodzi bliska przyszłość. Tu niepodzielnie panuje "Cyberpunk 2020" firmy R.Talisorian Games. Jak sama nazwa wskazuje, gra odbywa się w roku 2020. Ale ziemia nie wygląda już zbyt dobrze. Przewidywania Williama Gibsona z powieści "Neuromancer" czy "Burning Chrome" stały się rzeczywistością (zresztą to Gibson wymyślił słowo cyberpunk). Cała ziemia opleciona jest wirtualną siecią komputerową. Do władzy doszły ogromne, ponadnarodowe korporacje, a zwykli ludzie nie interesują już nikogo. Tutaj na ulicy tylko najtwardszy może przetrwać a za miastem samotnie nie masz szans. Cybernetyczne wszczepy, o których teraz się wspomina, że są jedynie w fazie badań, stały się rzeczywistością. Nikogo już nie dziwią oczy firmy NIKON czy cybernetyczne ręce pokryte chromem i zdolne przynosić śmierć jak prawdziwe. No cóż, taka jest przyszłość w Cyberpunku 2020. Gracze są tu zwykłymi, mało znaczącymi ludźmi i starają się przetrwać w świecie, gdzie nie można ufać nawet swoim rodzicom. A żeby tu przetrwać, muszą wysilić nie tylko swoje szare komórki ale też i palce od naciskania spustu broni. Teraz kilka słów o zasadach Są one dosyć proste i nie wymagają zbyt wielu przeróbek aby gra stała się przyjemna. W podstawowym podręczniku opisano zasady ogólne, zasady dotyczące sieci i zasady walki. Warto dodać, że przy tworzeniu zasad walki używano statystyk policyjnych, aby jak najbardziej urealnić strzelaniny i bijatyki. Jeśli kogoś zachęciłem do gry w ten system, to na koniec pocieszę go informacją, że ukazał się on w języku polskim i jest dostępny w sklepach z artykułami RPG. I tak dotarliśmy do dalekiej przyszłości. Tu wśród prostych systemów niepodzielnie rządzi "Star Wars" firmy West End Games. Chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać, co to są Gwiezdne Wojny więc zajmijmy się systemem. Podręcznik podstawowy opisuje wszystkie ogólne zasady, które są bardzo proste i łatwe w zastosowaniu. Twórcy systemu przewidzieli, że gracz będzie stał po stronie rebeliantów i dlatego propozycje postaci opisanych w podręczniku są raczej jednostronne. Oczywiście nie przeszkadza to w stworzeniu postaci, która sympatyzuje z imperium czy jest całkowicie neutralna. Po stworzeniu postaci (co jest bardzo proste) możemy już ruszyć w podbój wszechświata. W świecie stworzonym przez Georga Lucasa spotka nas na pewno wiele przygód. Nie będzie brakowało efektownych pojedynków w przestrzeni kosmicznej czy strzelanin w portowych barach. Jeśli zechcesz, możesz pożyczyć pieniądze, kupić statek i stać się drugim Hanem Solo. Możesz Robić co tylko zechcesz i co zechce poprowadzić Twój mistrz, a wszystko ku chwale Nowej Republiki lub Imperatora (jak kto woli). Istnieje jeszcze jeden dość prosty system ale trudny do sklasyfikowania w kategoriach czasu rozgrywania się akcji - mowa tu o systemie "GURPS" firmy Steve Jackson Games. Jest to system uniwersalny i tylko od prowadzącego zależy, gdzie będzie rozgrywała się akcja. Może na przykład wrzucić wikingów do świata Science Fiction i stworzyć "Lost Vikings III" hehe. Niestety, aby zacząć naprawdę konkretną grę, należy się zaopatrzyć w kilka dodatkowych podręczników opisujących różne rzeczy dużo dokładniej niż podręcznik podstawowy. Fakt faktem, że podręczniki te są w większości świetnie zrealizowane i wielu mistrzów gry kupuje dodatki do GURPS`a aby wykorzystać je w innych systemach. No ale to tyle na temat GURPS`a i prostych systemów na dzisiaj. Do zobaczenia następnym razem.

YASIU

A tymczasem kończę przypominając o naszym konkursie. Do zobaczenia (przeczytania) za miesiąc.

LORD YABOL

PS. Radzę zaglądać w katalog "patche" na kompaktach. Sporo tam rzeczy, które ucieszą miłośników RPG (patche, trainery, wkrótce solucje).

Scene News !!!

* Wspomniany kiedyś polski scenowy kanał na IRCu to: #polishscene. Bot jest już aktywny.

* Paper-mag COOL #3 Zeniala/HPZ ukaże się po maturze :-).

* Nowy paper-mag InSEKT, składany przez Gutka/Electrocute, wyjdzie w czasie wakacji.

* Budyń #2 jest trochę opóźniony z powodu odejścia main-editora (Bracha) na wcześniejszą emeryturę :) i objęciu tego zaszczytnego stanowiska przez Corteza. Niemniej jednak #2 wkrótce będzie gotów... Począwszy od #3 mag będzie wydawany pod szyldem "Budyń Staffu".

* #1 numeru diskmaga grupy Electrocute - KRAYZEGI, należy spodziewać się w lipcu/sierpniu.

* Grass i LSD z Hypnotize wydali swoje nowe trance-diski. Jest szansa na umieszczenie ich na naszych CDs.

*Music diski: Barteska ("GARTER"), Falcona/Pulse i Szudiego/Amnesty powinny już wkrótce cieszyć nasze uszy.

* Kolejny slideshow Lazura - "30" oraz zin Tankard #2 grupy Grinders są w bardzo zaawansowanej fazie produkcji i już wkrótce możemy się ich spodziewać.

* Na 9/10 lipca'97 zapowiedziane jest nowe pc/amiga party w Krakowie (hala na 2000 osób, manga-kąt, techno-party, internet [irc, www, ftp] itp.) Bliższe informacje ukażą się na łamach czerwcowego CDA.

*30/31 sierpnia odbędzie się w Opolu Gravity'97 (pc/amiga/atari/c64), organizowane przez grupę Anadune. W programie jak zwykle mnóstwo atrakcji, m.in. wywiady, party t-shirts, internet, rave-party i wiele innych. Organizatorzy zapowiadają, e GRV97 będzie o wiele wiele lepsze od ubiegłorocznego zlotu.

NEWSY PRZYGOTOWAŁ: CORTEZ/IND

Mekka

W dniach 28-31 marca 1997 odbyło się party, będące hybrydą dwóch, do tej pory niezależnie odbywających się w tym samym czasie imprez: Mekka (PC) oraz Symposium (Amiga, C64). Kiedy organizatorzy połączyli siły, trzeba było połączyć nazwy, więc ludzie określają party dwojako: posiadacze Amig i C64 jadą na "Symposium-Mekka", a PCtowcy uczestniczą w "Mekka-Symposium". Obecnych było kilkaset osób; zjechali ludzie z całej Europy, może oprócz Finlandii, Norwegii oraz Szwecji, jako że w tym samym czasie miało miejsce "konkurencyjne" party w Hamar - "The Gathering". W każdym razie byli ludzie z Francji, Włoch, Hiszpanii, Węgier, Belgii, Austrii, Szwajcarii i wielu innych krajów (no i oczywiście z Polski i Niemiec :)).

Od samego początku miałem pecha z dojazdem na imprezę, jako że pociąg który miał mnie dowieźć do Rzepina, na pociąg do Berlina, spóźnił się i nie zdążyłem! Złożyłem się z jakimś facetem na taryfę i za fortunę dojechaliśmy do Frankfurtu nad Odrą. Początek niemiły, dalej zresztą nie było lepiej, więc nie napawało mnie to wszystko optymizmem. A jednak nastroje zupełnie się zmieniły w momencie, gdy przybyłem na party. Ładna sala, dużo ludzi, wielki bigscreen, potężne kolumny. Generalnie trzeba bardzo pochwalić organizatorów. Widać i czuć było, że Mekka/Symposium to była impreza NAPRAWDĘ scenowa, robiona przez scenowców DLA scenowców.
Co ciekawego wydarzyło się na party? Po raz pierwszy spotkałem się z nagrywaniem competitions na kasetę. To nie żart! Organizatorzy wpadli na naprawdę świetny pomysł - każdy konkurs był wcześniej nagrywany na VHS i potem puszczany na bigscreenie w odpowiednim czasie. Co to oznacza? Po pierwsze, absolutnie nieprzekraczalne terminy deadline's (godzina, do której można oddawać prace), ponieważ raz nagrane competition już nie mogłoby być zmienione (każda zmiana dawałaby potencjalną możliwość jakiejś pomyłki). Po drugie - żadnych opóźnień związanych z problemami ze sprzętem podczas competitions. A po trzecie i najważniejsze - brak przy konkursach problemów typu "zawsze chodziło, a teraz się zawiesiło" albo "organizator wybrał złą konfigurację". Jak coś nie chciało się uruchomić, to wołany był autor, a reszta partowiczów bawiła się dalej.
Kolejną ciekawą rzeczą był 'partynet' - można było ściąga różne ciekawe rzeczy, a na końcu wszystkie produkcje wypuszczone na party. Jeśli już mówię o sieci, wspomnę, że był też i IRC.

COMPETITIONS.

Grafika Było dość dużo ciekawych prac. Wygrał Cyclone/Abyss, którego praca prezentowała się naprawdę bardzo dobrze (moim zdaniem Cyclone zasłużył sobie na pierwsze miejsce - już na kilku innych party miał bardzo interesujące obrazki). Drugie miejsce zajął Norm/Essence, jednak na monitorze jego praca wygląda dużo gorzej niż na bigscreenie. Na trzeciej pozycji uplasował się Sketch/Pulse ze swoim pierwszym obrazkiem od prawie roku 'przerwy od sceny'. Polski akcent: Lazur zajął 6-te miejsce.

MUZYKA

Konkurs na moduł napisany pod Protrackerem (4 kanały) wygrał Virgill, członek grup Essence oraz Artwork. Jest to moduł bardzo 'niepartowy' -żadnych gitar, solówek, ale jest klimat i niesamowite brzmienie, wydaje mi się, że w konkurencji 4chn Virgill nie miał konkurencji. Wspomnę, że drugie miejsce zajął Barman/Capsule, a trzecie - Parsec/Elven Eleven. Multichannel - Polska rulez! Tu wygrał Falcon/Pulse, ze względów obiektywnych nie będę pisał, co myślę o tym module, powiem jednak, że zdobył on 165 głosów, natomiast drugie miejsce miało tych głosów 79. Daje do myślenia? Na drugiej pozycji znalazł się Dac/RR, zupełnie jednak nie rozumiem za co? Trzecie miejsce przypadło Scorpikowi/Pulse & Noiseless, w tym przypadku znów jestem zmuszony powstrzymać się od komentarza.

INTRO 64K (PC)

Tutaj naprawdę była ostra bitwa. Wygrała grupa Purge, z naprawdę niesamowitym intrem. Jest jeden problem - jest niesamowicie wolne i działa w trybie TrueColor (chcę zauważyć, że nie rozumiem dumy niektórych koderów uważających, że fakt, że używają truecoloru bardzo ich nobilituje - technicznie nie jest trudniej pisać to samo w 256 lub 65536 kolorach). Drugie miejsce zajęło intro Spotlight grupy Funk! i jest naprawdę warte zobaczenia! Jest po prostu wspaniałe, w przeciwieństwie do #3 produkcji Fatal Justice. Dodam tylko, że nasze polskie intro 'Ah!' z raytracingiem w czasie rzeczywistym zajęło 4-te miejsce i wywołało ogólne poruszenie w kręgu koderów :).

Symposium

INTRO 4K (PC)

Chyba najbardziej niesamowita konkurencja. Zwycięzcą została grupa Sanction, natomiast ich 'Omniscent' po prostu TRZEBA zobaczyć, nie da się tego opisać!

DEMO (PC)

Zwyciężyła włoska grupa Deathstar z technicznie super wyglądającą produkcją "Claudia", jednak fakt, że trudno jest znaleźć komputer, na którym się to demo uruchomi, nie nastraja do niego zbyt pozytywnie. Ale po uruchomieniu wszystkie wątpliwości mijają!

GAME 32K

Tak! Konkurs na grę w 32k. Propozycje były różne, zwycięzcą został autor produktu,w którym strzela się do podobizny szefa Microsoftu.

Całe party przebiegło bez przykrych niespodzianek typu przerwy w dostawie prądu czy pożar. Organizatorzy raczej trzymali się planu (może z jednym wyjątkiem), co też warto zaznaczyć. Ogólnie - z kilkunastu party, na których byłem, Mekka/Symposium wypadło zdecydowanie najlepiej, mam nadzieję, że za rok znów zawitam do Heidmarkhalle w Fallingbostel, a zabawa będzie równie dobra. Myślę, że po rozczarowaniu Assembly i The Party oraz po ogromnym sukcesie Mekki w tym roku, w 1998 dużo więcej osób odwiedzi Fallingbostel.

Wojtek Podgórski Unreal/Pulse

P.S. As the organizers of Mekka/Symposium will get a copy of CD-Action, I want to tell them something they would be able to understand: "Great work guys, hope to see you next year!"

MEKKA & SYMPOSIUM '97

Fast Intro:

1	157	Fast	Glue	Real
2	66	Convention	Soney	Smash Designs
3	56	Juicidely Hurry	PigPen	Poison
4	55	FastIntro	Puzzle+Depth	
5	39	mekka	Columbus	Remedy/LFC

ANSI:

1	139	Day-X	Leonardo	Black Maiden
2	109	The Edge	Mr 4Tune	CIA
3	109	Freefall	The Knight	Fuel
4	88	not a baywatch girl	Blind Enemy	Simple
5	84	Kaoz	Junk	Black Maiden

Multichannel:

1	165	My Spring in December	Falcon	Pulse
2	79	Chaotic Mindwork	Dac	Sac, radical rhythms
3	75	Focus	Scorpik	Pulse
4	75	Elements II - Water	Acid God	Diabolic Force
5	68	Head On	Poldi	KLF
6	66	Run for sympathies	Mefis	Funk! tPolm 4711
7	63	Sulphate Supremacy	Keith 303	Radical Rhythms
8	60	Natural Progression	Ultimo	Raze
9	56	Swift exposure	Vivid+Assign	Radical Rhythms
10	53	Grey Heaven	Screamager	KFMF/RR

4channel:

1	121	Culture Bag	Virgill	Artwork & Essence
2	94	Notion disaster	Barman	Capsule
3	93	Get High Together	Parsec	Elven Eleven
4	88	Pinked	F.B.Y	Spyral
5	86	Martian Funk	Trauen	Syndrome
6	67	Thrill + Kill me!	Shane	Crux
7	55	Back 2 Da Rootz	Korg & Doup	Lightstorm Inc.
8	55	U Feel It	Tutti F. & M.Robocop	Interpol
9	52	Blues im Blut 2	BenT Byte	Incubator
10	52	Close Encounters	Notman	Iris

Graphic:

1	175	Springtime Feelings	Cyclone	Abyss
2	120	Denis	Norm	Essence
3	103	Krysia	Sketch	Pulse
4	94	Melting Love	Raven	Nuance
5	91	Wild Dreams	BenJ	Imphobia
6	86	Bang!	Lazur	Pulse
7	72	Khaesh	IB	Depth
8	66	Bohème 29	Nero	Artwork
9	58	SAL 7	GDM	Looker House
10	57	Erlösung	Mefis	Funk! tPolm 4711

PC Demo:

1	524	Claudia	Deathstar
2	208	Segmentation Fault	Strontium 90
3	160	Toon Town	Kolor
4	101	Zeitgeist	Masque
5	61	Time	TBH
6	56	Phake DX	PhakeTech
7	44	Traho Anima	Sympathy
8	44	Atlantis	Riot

PC 64K:

1	445	Totraum 209	Purge
2	356	Spotlight	Funk!
3	143	Velvet 4	Fatal Justice
4	99	Ah!	Pulse
5	80	Astral Dream	Ethos9
6	56	Tonca -the way we go	Real
7	51	Mille E Non Piu Mill	Spyral
8	30	Torture	Finix

PC 4K:

1	592	Omniscent	Sanction
2	268	HIAS	Ethos9, FINIX
3	187	Meyer 2	Funk!
4	169	Seven	DNA
5	67	ReliQ	Sentient Lifeforms
6	39	Invasion From Mars	Hirntod
7	32	Deep inside of her	ethos 9
8	21	Luztloz	Dies.Irae

Magi na PC

Chciałbym zaprezentować kilka polskich i zagranicznych magazynów dyskowych. Na scenie, a w szczególności na polskiej scenie, magów mamy obfitość, jedne są lepsze, drugie gorsze, niektóre nie powinny w ogóle ujrzeć światła dziennego. Część nowo powstałych grup, które nie umieją jeszcze nic zrobić, nie ma żadnego pojęcia o scenie i nie stać ich na zrobienie demka albo intra, postanawiają stworzyć magazyn, bo to wydaje się rzeczą najłatwiejszą, ale niestety tak nie jest. Takie podwórkowe produkcje zazwyczaj są niewypałami i nie mają szansy powodzenia. Mag zakodowany w pascalu, o grafice w niskiej rozdzielczości w 16 kolorach, ze 100 kb tekstu, nie ma szansy by zdobyć sobie grono fanów i przetrwać na scenie.

NA POCZĄTEK MAGI RODZIMEJ PRODUKCJI:

Bad News - jest to najstarszy, a zarazem najlepszy polski magazyn dyskowy. Początkowo wydawany przez grupy Substance i Surprise!Production, a następnie po rozpadnięciu się S!P'u i przejściu wszystkich członków do nowej grupy PULSE, przejęty właśnie przez PULSE. Od samego początku jest on edytowany przez Akirę, w tej chwili najlepszego swappera na świecie. Zerowy numer powstał już w marcu 1994 roku, niedługo potem wyszedł numer pierwszy (w czerwcu 1994 roku), a cztery miesiące później - drugi. W tym miejscu należy powiedzieć, że Bad News w tych czasach był jedynym magiem na polskiej scenie, która dopiero się kształtowała. Potem nastąpiła dość długa przerwa w wydawaniu tego magazynu i dopiero w październiku 1995 roku pojawiła się jego kolejna edycja. Jak na ówczesne czasy zawierał sporo tekstów, bo około 950 kb. Długo oczekiwany numer 4 ukazał się w kwietniu 1996 roku i miał już 1,7 MB artykułów. Wszystkie numery BN są wykonane starannie, ze wspaniałą muzyką i grafiką. Niestety ostatnio Akira odszedł ze sceny i tym samym kolejne numery BN stoją pod znakiem zapytania.

Budyń - niestety do tej pory ukazało tylko jeden wydanie tego maga. Drugi numer miał pojawić się na PG III - ale na razie nic o tym nie wiadomo. Wydawany jest przez grupę Absence, która powstała przez połączenie Amnesty i Adrar Design. Edytorami są Brach i Astra. Jest to w tej chwili największa konkurencja dla Bad Newsa; są to dwa największe i najlepsze magi na polskiej scenie. Panele zrobione przez Katarka są po prostu świetne! Mamy do przeczytania ponad 1.5 MB artiklesów, co zajmie nam ze dwie noce :).

Gyros - wydawany przez grupę Revolt, jego edytorem jest Nerwus, do tej pory ukazały się trzy numery, grafika niestety tylko w niskiej rozdzielczości i to niezbyt dobra, muzyka też budzi pewne wątpliwości, szczególnie w pierwszym wydaniu, gdzie Nerwus użył modków bardzo znanych na scenie autorów bez ich zgody... Jakiś czas temu Gyros połączył się z Wrotkami, zobaczymy co z tego wyjdzie.

Izwiestia - produkcja grupy Amnesty, po połączeniu z Adrar Design wydają teraz maga Budyń. Ostatni numer tego zina ukazał się w listopadzie 1995 roku, więc jest to kolejna stara produkcja.

Lush - jest to jeden z najmłodszych polskich magów, jego pierwszy i jak na razie jedyny numer wyszedł w sierpniu 1996 roku. Jest wydawany w kooperacji GUARDIANS + FUSE. Tekstu nie jest zbyt dużo, ale zwracam uwagę, że jest to pierwsze wydanie, więc nie możemy mieć tego za złe autorom i miejmy nadzieję, że w następnych wydaniach to się poprawi. W magu można zauważyć pewne niedociągnięcia techniczne, np. błędne odtwarzanie niektórych modków.

Smok - jest to już dość stary magazyn który już nie wychodzi. Był on wydawany przez grupę Adrar Design, która teraz po połączeniu z Amnesty wydaje maga BUDYŃ. W sumie ukazały się dwa wydania tego maga. Panele, muzyka i kod nie budziły wiele zastrzeżeń, a i dobrych tekstów nie brakowało, co jest podstawą maga.

WildCard - jest to w tej chwili bardzo stara produkcja, ostatni numer ukazał się w październiku 1995 roku. Wydawany on był przez grupę Dark Legions. Pierwszy numer pojawił się w lutym 1995 roku, wychodził co miesiąc, co było błędnym posunięciem, bo odbijało się na ilości i jakości tekstów. W pewnym momencie był to jedyny aktywny magazyn na pc scenie, niestety... po pewnym czasie JTX zaczął wypisywać na jego łamach różne bluzgi i mag stracił większość odbiorców.

Wrotki - produkcja grupy ByteLand. Do tej pory doczekaliśmy się już pięciu wydań tego maga. Zin ten edytowany jest przez VIPa. Jego pierwsze issue ujrzało światło dzienne we wrześniu 1994 roku. Numer 5, czyli jak na razie ostatni - w czerwcu 1996 roku. Co prawda Wrotki nie mają tak dużej ilości tekstu, powiedziałbym nawet że artiklesów jest zbyt mało, ale chłopaki z ByteLandu starali się zbytnio nie odstawać od Bad Newsa i Budynia.

Oprócz tego, na scenie pojawiło się oczywiście o wiele więcej magów, które z braku miejsca muszę dziś pominąć: Kasztan, Reset, Tankard, Kashanka, Mega Mag PC, Kaloryfer,Crazin, Marker, Korsarz; większość z nich nie jest już wydawana.

A TERAZ KILKA ZAGRANICZNYCH MAGÓW:

Autark - wydawany przez grupę N-Factor, do tej pory ukazały się dwa jego wydania, ale niedługo powinno powstać następne. Co mogę powiedzieć na jego temat? Jest on starannie wykonany, nasze oczy cieszą ładne panele, a uszy dobra muzyka, jest także co czytać. Czego więcej wymagać od magazynu?

Imphobia - bez wątpienia najstarszy i najlepszy mag na świecie, cieszący się bardzo dobrą opinią. Wydawany jest przez grupę o tej samej nazwie, edytowany przez Darknessa. Pierwszy numer tego wyszedł już w lutym 1992 roku! Trzeba tu powiedzeć, że mag wychodzi aż po dzień dzisiejszy, czyli ma już naprawdę wspaniałą tradycję i zawiera mnóstwo doskonałych tekstów o scenie. W tej chwili spodziewamy się numeru 13.

New World Order - niestety posiadam tylko jeden jego numer - 8, był on wydany przez grupę Weird Magic. Ładnie wykonane panele, dosyć dobra muzyka, dużo artiklesów. Issue #8 wyszedł styczniu 1996 roku, numer 9 był spodziewany w maju tego roku, ale niestety nic mi nie wiadomo, czy się on ukazał...

Scenial - produkcja grup Beans i Pulse, wydanie drugie ukazało się w maju 1996 roku, muzykę zrobił Scorpik... Grafika jest po prostu bezbłędna, logo zwalające z nóg, świetne panele, jak zwykle duża ilość tekstów, sorry, ale znowu nie jestem doinformowany, i nie wiem czy ukaże się następne wydanie, ale czas pokaże.. (człowiek nie czuje, że rymuje).

Oczywiście trzeba w tym miejscu powiedzieć, że jest to zaledwie garstka zagranicznych magów... do tego tematu będziemy więc co jakiś czas powracać.

REM

Polskie grupy (przegląd)

Aloha!
Na Scenie PC (polskiej) grupy powstają jak grzyby po deszczu. Jednakże w moim artykule chcę przedstawić tylko te, które wykazują się odczuwalną aktywnością (tzn. robią cokolwiek ;)).

Absence

Grupa ta zawiązała się podczas party Próba Generalna 2, organizowanego przez grupę Adrar Design. Absence powstało przez fuzję dwóch dużych grup scenowych: Adrar Design i Amnesty (hi Brach!). W tej chwili jest to jedna z najlepszych polskich grup. Absence wydaje świetny magazyn dyskowy o nazwie Budyń (był on na jednej z poprzednich płytek Cd-Action). Do tej pory grupa wydała kilka interek i demo Voodka, charakteryzujące się świetnym designem. Absence zorganizowało w lipcu'96 party Delirium, a w lutym'97 kolejne party - Próba Generalna 3.

ByteLand

Mało aktywna ostatnio. Jedyne, co się ukazało spod znaku tej grupy to kilka modułów i jedno czy dwa intra. Ponadto wydawali maga - Wrotki (5 edycji).

Camorra

Jedna z lepszych (a nawet najlepszych) polskich grup. W dużej mierze jest to zasługa ich kodera - Mafa. Camorra wydała sporo świetnych dem i jedno intro. Niestety między kolejnymi parties jest mało aktywna i chyba sporo na tym traci, ale mimo wszystko jest świetna!

Dark Legions

W zasadzie powinienem zamiast Dark Legions napisać Kloon, bo w tej chwili DL stało się polską sekcją tej francuskiej grupy. Jednak jeszcze pod szyldem DL wypuściła kilka demek, które niestety nie stały na najwyższym poziomie. Wyjątkiem tutaj jest ostatnie ich demo - Experience, które jest naprawdę super i warte obejrzenia. Mocną stroną tej grupy jest BBS - Dark Storm zaliczający się do największych polskich BBS'ów. Grupa wydawała magazyn dyskowy Wild Card, ale po drobnym incydencie scenowym (który nie mi oceniać!) mag przestał się pojawiać.

Elysium

Grupa powstała na party Intel Outside 3. Akurat tak się składa, że jestem jej liderem. Do tej pory Elysium wypuściło tylko jedno intro. W najbliższym czasie powinien ukazać się music-disk grupowego muzyka. Elysium posiada swój własny BBS - MoOn, który od niedawna działa już na dwóch liniach.
W najbliższym czasie światło dzienne ujrzy pierwszy polski charts mag - Fatum!

Exmortis

Również jedna z lepszych grup. Wydają świetne dema, których design bije na głowę resztę konkurencji. Niestety do jej minusów trzeba zaliczyć małą aktywność pomiędzy kolejnymi CParty.

Fuse

Grupa dość aktywna. Niestety dema nie są jej mocną stroną, za to intra są naprawdę świetne (psychodelika rulez!) i gorąco polecam je obejrzeć. Zdaje mi się, że jeszcze wypuścili kilka paków z surówkami asemblerowymi.

Hypnotize

Dość stara grupa (ale jara). Hypnotize jest bardzo aktywna, a to dzięki Ozirowi, jej liderowi i koderowi. Wypuściła sporo fajnych produkcji: między innymi music-disk muzyka LSD oraz świetny slideshow Grassa - Hate. Grupa wydała wraz z nie istniejącą już grupą Amnesty czwarty numer magazynu dyskowego - Izwiestia.

Necrobiosis

Ostatnio mało aktywna. Wydała dwa dema, z czego jedno było totalnym nieporozumieniem. Za to drugie, Unholy, stoi na dość dobrym poziomie i jest utrzymane w konwencji black metalu. Grupa wydawała kiedyś magazyn dyskowy Reset, ale niestety zin padł. Podobno teraz koncentrują się na pisaniu demek.

Obfuscation

Grupa w swoim repertuarze ma tylko jedno demo (niestety nie najlepsze) oraz zorganizowanie w Jaśle party - Digital Art. Ogólnie grupa jest dość "cicha".

Poison

Świetna grupa charakteryzująca się produkcjami wysokiej klasy. Poison zajęło drugą pozycję na party Delirium'96 swoim świetnym demem 'Real Magic'. Oprócz tego wypuścili również (o ile się nie mylę) intro na Intelu 3.

Pulse

Przez większość sceny grupa ta jest uważana za najlepszą (i moim zdaniem słusznie). Pulse wypuściło wiele świetnych dem takich jak Eyesight, Balance czy Contact. Atutem grupy jest jeden z najlepszych koderów na scenie - Unreal. Pulse wydaje również największy polski magazyn scenowy Bad News. Inną mocną stroną grupy jest świetny grafik - Lazur, który ma na koncie już dwa slideshowy - Sun i Wild. Niestety dużą stratą dla Pulse jest odejście ze sceny największego swappera w Polsce (i nie tylko) - Akiry (hi pal!).

Revolt

Grupa ostatnio "trochę" nieaktywna. Wydawali magazyn scenowy Gyross, choć ostatnio doszły mnie słuchy, że magazyn padł (chyba dlatego, iż jego kod był na dość niskim poziomie). Z tego, co wiem, na party PG3 ma wyjść ich pierwsze demo - powodzenia!

ScrewBolt

Grupa bardzo młoda stażem, ale już odniosła spore sukcesy, między innymi za sprawą świetnego kodera Technomancera, znanego ze znakomitych produkcji. Grupa zajęła bardzo wysoką lokatę na party IO3, wystawiając czadowe demo 'Big Mistake' (co wcale nie okazało się wielkim błędem). Odniosła też spory sukces na PG III (patrz wyniki demo-compo w poprzednim CDA).

Substance

Jest to jedna z najstarszych polskich grup komputerowych. Jeśli się nie mylę (a jeśli się mylę to please, Jasper, nie zabij mnie!), to powstała gdzieś w połowie 1993 roku. Grupa wypuściła sporo fajnych produkcji stojących na wysokim poziomie, między innymi Extasy - cool demo.

Tate

Całkiem aktywna grupa. Trochę to śmiesznie zabrzmi, ale jej najmocniejszą stroną są joke-dema [czyli takie śmieszne demka:)]. Oprócz dwóch dem, wydała chyba jeszcze intro 4kb, które zwyciężyło na Digital Art.

AKTIN/ELYSIUM

LISTY czyli ACTION REDACTION

Witamy wszystkich serdecznie w naszej restauracji, dzisiaj szefowie kuchni, czyli Smuggler i ja (wszelkie dane zastrzeżone), zaserwujemy Wam kolejną porcję orientalnych tematycznie pytań, przyprawionych pieprzem odpowiedzi. Zanim jednak przejdziemy do konkretów, najpierw w imieniu całej redakcji chcieliśmy podziękować za wszelkiego rodzaju życzenia, w tym świąteczne, jakie napłynęły do redakcji przez ostatnie dwa miesiące. Wiele z nich dotarło już po czasie (ja nie chcę mówić, czyja to wina, ale szykuje się mały sabotaż - oglądajcie Dziennik Telewizyjny), tym niemniej nie umniejsza to doniosłego faktu, że o nas pamiętacie - wielkie dzięki! Tak na marginesie - nie sugerujcie więcej Lordowi, żeby poszedł się poświęcić, on jak zwykle zrozumiał wszystko na opak i do dnia dzisiejszego lekarze nie mogą doprowadzić go do trzeźwości. Smacznego czytania.
Hasło miesiąca: NIC TAK NIE CIESZY, JAK SERIA Z PEPESZY.

Tajemnicza postać

Mam do was pytanie, związane z waszym styczniowym numerem (1/97). W opisie Tomb Raidera (str. 56), jest zdjęcie z gry, jak Lara biegnie i wykańcza wilka. Jest też jeszcze rysunek Lary, zakładającej rękawiczkę. Pod jej prawym łokciem jest tajemnicza postać (raczej jej fragment), więc zdaje mi się, że jest to 2 plansza (plansza demo na waszym Cover CD) i moim zdaniem nie powinno jej tam być (tej postaci). Dlatego chciałbym, abyście mi to wytłumaczyli. Z góry dziękuję.

Artur, Szczecin

Ta tajemnicza postać... hmm, jakby Ci to powiedzieć... widzisz, problem polega na tym, że pewna niezwykle ciekawska osoba z naszej redakcji... a zresztą, co tam - naczelny! A więc naczelny, postanowił z okazji Dnia Kobiet, poderwać Larę, a ten jak sobie coś ubzdura, to... w każdym razie, dostał kosza (po gębie) i do dzisiaj straszy dzieci na swoim podwórku, pokazując szczerbaty uśmiech, podbite gały i stukając zagipsowaną nogą. Inna wersja głosi, że jest to screen z pełnej wersji gry i ta postać ma prawo się tam znajdować, ale ja w to nie wierzę.

Podział pracy

(...) Zawsze mnie interesowało, na jakiej zasadzie odbywa się recenzowanie gier? W jaki sposób je rozdzielacie pomiędzy sobą? I wreszcie, gdzie je recenzujecie, w domu, w pracy? Jeśli moglibyście coś o tym napisać, byłbym Wam dozgonnie (do grobowej deski) wdzięczny.

Marcin Radczuk, Mordów

Każdy z nas preferuje inny rodzaj gier, wiadomo, że jak RPG - to Lord Yabol, jak strategia - to głównie Mac Abra, jak Gwiezdne Wojny (obojętnie jaki rodzaj) to Mr Jedi, i jakoś to idzie. Czasami dochodzi do spięć, ale naczelny trzyma rękę na... młotku. Pracujemy przede wszystkim w redakcji, ale zdarza się często (szczególnie w weekendy), że ktoś, coś sobie weźmie do "przetestowania" i przy okazji napisze tekst. Teraz możesz być dozgonnie wdzięczny.

Hasło

(...) Chcę uruchomić grę Meridian 59 i wyskakuje słowo "password", co oznacza hasło - i co dalej?

Bartek, Żagań

Dalej trzeba skorzystać z Internetu, wejść na stronę producenta (adres w pliku "read me"), a następnie zaznaczyć, że jest się posiadaczem wyżej wymienionej gry. Wtedy otrzymujesz hasło i nie wychodząc z Internetu, uruchamiasz Meridiana.

Pytania retoryczne

No, panowie! Kolejny numer Waszego pisma i moja kolejna zapaść (oczywiście z zachwytu), nie pomaga mi już nawet Doppel Herz, pomimo że mam dopiero (aż?) 25 lat. Najlepsze są chyba owe ujęcia en face Waszych redakcyjnych twarzy (w ramkach z komentarzami). Czyżby jedna wielka rodzina? (...) Proszę to pytanie traktować jako retoryczne, ale wiedzcie, że bardzo mnie interesuje. A mianowicie ciekaw jestem w jakim mniej więcej wieku, jest Wasza Redakcja (skrót WR nie ma tu nic do rzeczy). Kiedy wracam po makabrycznych (sorry Mr. Mac Abra) w większości zajęciach ze studentami, to nie chce mi się wierzyć, że gdzieś tam są tacy ludzie jak Wy. Pełni zapału, chęci, pomysłów i poczucia humoru. Tego sporej części ludzi brakuje. Dobrze, że jesteście. (...)

Piotr Dróżdż, Wrocław

Pytanie było retoryczne, to i odpowiedź będzie taka sama. Próbowałem dowiedzieć się, ile ma lat nasza redakcja, ale dostałem po facjacie za szpiegowanie i usłyszałem, że... "ledwo od ziemi odrósł, żółtodziób jeden, a już pcha nos w nie swoje sprawy". Nie powiem, oddałem - z takim impetem, że aż jednemu z drugim wyleciała legitymacja rencisty z tornistra. Teraz wszyscy z pełnym zapałem krążą po redakcji i polują na chomika Alfreda - własność Lorda Yabola (tak na marginesie, ten chomik jest alkoholikiem). No, być może to wyjaśnienie nie wyjaśniło Ci ile mamy lat, ale już wiesz skąd w nas tyle zapału. Wszyscy redaktorzy CDA są sklonowani z takiego jednego gościa, który kiedyś miał nieszczęście trafić do naszej siedziby (to odnośnie tych twarzyczek). A serio: wiek... ehm, są ludzie tuż po 20-tce, ale jest też osobnik noszący na koszulce numer 33. W sumie przeciętna wieku to około 23-24 lat.

MNIEJ TIPSÓW?!

(...) Nie twórzcie rubryki zawierającej wielkie ilości tipsów i kodów (...) Jak ktoś chce przejść grę, to niech gra w nią systematycznie (...) przez stosowanie zbyt wielu ułatwień można też wpaść w nałóg "wpiszę sobie dwa kody i już koniec gry. Ależ jestem wspaniały". Co to za przyjemność? (...)

Krzysiek Fortuński (Blaster/Ind)

Ho ho ho! Podejrzewam, że w większości czytelników CDA aż się zagotowało, gdy przeczytali te słowa. Sam osobiście jestem zwolennikiem tipsów, ale tylko w momencie, gdy za diabła nie mogę ukończyć gry w tradycyjny sposób. Bo co za przyjemność z gry zawierającej 3465 etapów gdy nie można przejść przez pierwsze pięć? A że można wpaść w nałóg... Pewien redakcyjny "guru" W OGÓLE nie gra (dla przyjemności) w gry, do których nie ma tipsów... Przy okazji: dzięki za pean na cześć scenowego kącika w CDA (w dalszej części listu). Całego listu niestety nie możemy wydrukować z prozaicznej przyczyny: mamy tylko dwie strony na korespondencję, więc szatkujemy niemiłosiernie listy, wyławiając z nich kluczowe problemy, po to, by "druknąć" ich jak najwięcej.

RED ALERT

Dziękujemy "szeregowemu Cage" (Danielowi Kocybie) za obszerny list dotyczący tej gry, szczególnie zaś za wychwycone w niej "buraki". Do tego tematu postaramy się powrócić... I dzięki za miłe słowa, szczególnie pod adresem Mac Abry (dowartościował się chłopak).

Kilka pytań:

1. ***Czy mając 486 DX100 i 8 Mb Ram będą mi chodziły gry na Pentium ileś tam?***
2. ***Czy nie dałobyby rady podnieść cenę do np. 16.12 zł i wrzucić 3 kompakty?***
3. ***Więcej konkursów?***
4. ***W jednym numerze po jednej starej grze?***
5. ***Moduły jakichś znanych zespołów?***
6. ***Więcej gier pod DOS-a?***
7. ***Czy moglibyście zamieścić program do nauki niemieckiego?***
8. ***Konkursy, w których nagrodą byłyby części do komputera (np. płyta główna).***
9. ***Moglibyście pisać, co będzie w następnym numerze?***
10. ***Czy nie moglibyście ukazywać się co np. 2 tygodnie?***
11. ***Pismo*** [censored!] ***podaje wymagania do Sviw 3D DOS/Win 486 dx2/66 a wy Pentium 100. Skąd ta różnica?***

Jurek

Odpowiedzi:

Ad. 1 Zasadniczo powinny działać. Wolno jak...

Ad. 2 Dałoby. Ale cena musiałaby oscylować w pobliżu 18 PLN, a ponadto nie wiemy, czy porządnego stuffu wystarczyłoby aż na 3 kompakty? Uważamy zresztą, że dwa CD to akurat w sam raz.

Ad. 3 JESZCZE więcej?! Ludzieee!

Ad. 4 Chodzi ci o opisy czy wersje (pełne?) na CD? Co do opisów to od dawna planujemy mały (i stały) dział "Retro", ale z braku miejsca ciągle odsuwamy jego debiut. A na kompakcie... pełne wersje gier są i będą, ale na pewno nie w każdym numerze.

Ad. 5 Były! - tak trackerowe wersje np. Jarre'a czy Genesis jak i wersje MIDI (np. Depeche Mode) - w dziale "Scena".

Ad. 6 To nie zależy TYLKO od nas, ale się postaramy.

Ad. 7 - j/w

Ad. 8 W bliżej nieokreślonej, acz dość nieodległej przyszłości

Ad. 9 Sami zwykle wiemy tyle, że: gry, scena, użytki, toolsy, Królestwo Chaosu, tipsy, konkursy, wstępniak i spis treści.

Ad. 10 Moglibyśmy, ale czy wy to wytrzymacie (także finansowo)? Ponadto nie uśmiecha się nam 18-to godzinny dzień pracy bez wolnych sobót i niedziel.

Ad. 11 Korzystaliśmy z informacji producenta. Konkurencja zapewne podała minimalne wymagania pod DOSa, a my pod Windows.

Plakaty i manga - won!

(...) Posiadam prawie wszystkie numery waszego czasopisma i śledzę wasz rozwój od prawie samego początku (...) Mam nadzieję, że utrzymacie dobry poziom i nie dacie się zwariować różnym maniakom, którzy próbują wywrzeć na was presję i zmusić do udziwnień typu kącik manga czy też plakat w środku numeru (...) Wielu z moich znajomych przestało czytać gazety dotyczące gier komputerowych, gdyż zniechęcił ich duży wylew (..) komiksów, plakatów, czy innych moich zdaniem objawów wieku dziecinnego, w którym ogląda się kreskówki i zalepia ściany plakatami. (...) Kilka propozycji: żadnych tipsów, itp. prawdziwy gracz nie potrzebuje tego (...) moglibyście zamieszczać na płytce więcej poprawek do gier, edytorów poziomów (...) itp. ciekawostek z Internetu. (...)

M.R. Antkowiak, Szczecin

Eeee, bez przesady, kreskówki i plakaty nie są złe, byle z umiarem (sami jesteśmy fanami np. Bugsa czy - tylko Jedi - Mangi). Naturalnie zwariować się nie damy i będziemy pismem poświęconym TYLKO wszystkiemu, co wiąże się z komputerami, pojęcie to jest jednak tak szerokie, że można weń wrzucić praktycznie wszystko, więc niech nikt nie traci nadziei ;-). Tipsy to też dobra rzecz, stąd nie zamierzamy z nich rezygnować, a rozmaite patche, edytory etc. od paru numerów są w całkiem sporej obfitości.

Cieniasy!

Na początku zaznaczam, że nie jestem waszym stałym czytelnikiem (...) Już więcej nie kupię Waszego magazynu. Dlaczego? Oto powody:

1. ***CD Action jest cienkie (w zawartości, a nie liczbie stron) jak d... węża. Wasze teksty są kiepskie. Np. w numerze 1/97 w opisie gry Assasin 2015 jakiś Peter Pan użala się czytelnikom jak to gra w SVGA potwornie wlecze się na jego mocnym P-133 z 16 Mb Ram, a sam właściwy opis gry nie zajmuje nawet 1/3 strony. Nie mam zastrzeżeń tylko do Mr. Jedi'ego i Lorda Yabola, reszta prezentuje żałosny poziom.***
2. ***Podobnie ma się rzecz z kompaktami. Przecież na dwóch płytkach mogłoby się zmieścić 2 razy tyle demek. Po diabła zapychać kompakty takimi śmieciami, jak scena albo dema programów użytkowych, gdzie i tak nie można zapisać na "hadeku" swej twórczości. Niepotrzebne też są intra gier (...)***
3. ***Zgadzam się z Danielem Jabłońskim, że screeny są zbyt wielkie. (...)***
4. ***W numerze 1/97 obiecujecie, że będzie więcej tipsów, kosztem tych głupich obrazków. Jednak w następnym numerze tych zmian nie widać. (...)***

Wątpię czy wydrukujecie mój list. Dla bezpieczeństwa nie podaję nazwiska (wiem, że macie fanów, a ja nie chcę dostać bomby w paczce), tylko moją ksywkę (...)

Flipper, Trzcianka Lub.

No cóż, drogi Flipperze, jak widzisz (o ile widzisz, bo przecież miałeś nas już nie kupować... ale może poczytasz to u kumpla) list druknęliśmy, choć nie w całości. Ale zasadnicze pretensje pozostały. Wiesz, jest mały problem: trochę pomyliłeś adres. My z założenia nie jesteśmy gazetą TYLKO o grach i nie zamieszczamy OPISÓW gier. Jesteśmy pismem RECENZUJĄCYM oprogramowanie komputerowe i poruszającym problemy związane z komputerami. Dema użytków nie mają służyć do pracy, mają tylko pokazać możliwości programu, aby nie kupować "kota w worku". Będziemy też nadal promować scenę. Nie każdemu to musi odpowiadać, ale wiemy, że spora ilość ludzi kupuje CD-Action właśnie dlatego, że oferujemy coś więcej niż TYLKO gry. Poziom tekstów - kwestia gustu, a o gustach się nie dyskutuje. Recenzent ma wskazywać plusy i minusy danego programu, a nie robić jego opis! Dziwimy się też nieco Twej przezorności (można przecież podać swoje namiary i zastrzec je sobie tylko do wiadomości redakcji, a poza tym NIGDY nie podajemy adresów, chyba że autor sam o to prosi) - sam siebie wykluczyłeś z losowania upominków. W każdym razie my się NIGDY nie obrażamy na krytyków i krytykę. A to, że większość autorów krytycznych listów zaginęła ostatnio bez wieści, jest tylko przypadkowym zbiegiem okoliczności.

Kilka innych pytań:

1. ***Rodzice planują kupić mi PC-ta (P-100, HDD 1,2 Gb, SVGA, Soundblaster-Pro), czy to wystarczy?***
2. ***Dlaczego nie ma działu "pomysł na grę"?***
3. ***Mieszkam o 32 km od waszego miasta (...) proszę o przysłanie adresów pracowników redakcji.***
4. ***Czy będą koszulki CD-Action?***

Anonim z Brzegu Opolskiego

Dear ??? ;-). Oto odpowiedzi na dręczące cię problemy:

Ad 1. Do gier owszem (byle z 16 M Ram), choć P-100 powoli już robi się zbyt wolny. Polecamy P-133 lub nawet P-166 (z MMX), no i czytnik kompaktów co najmniej "czwórkę", tudzież porządną kartę graficzną (z dopalaczem).
Ad 2. To nie był dział, to była taka krótkoterminowa rubryka z przymrużeniem oka, która umarła z tzw. powodów niezależnych.
Ad 3. PO CO?!
Ad 4. Może pod choinkę?

Postulaty

1. ***Nie drukujcie listów, po przeczytaniu których wiecie, że są idiotyczne (...) szkoda na to miejsca (...)***
2. ***Stwórzcie listę najlepszych gier, na podstawie głosów czytelników (...) czy to takie trudne?***
3. ***(...) W marcowym numerze tipsomania całkowicie zniknęła (...) Piszecie*** [o tipsach - red.] ***"jakość a nie ilość" (...) nie wiem jaka może być jakość czegoś, czego nie ma (...)***

Sławomir Wojakowski, Bielsko-Biała

Ad. 1 Wiesz, każdy czytelnik ma prawo się wypowiedzieć na łamach CDA, a że czasem trafiają się nieco "oryginalne" postulaty - to tym lepiej, bo przynajmniej można się szeroko uśmiechnąć.
Ad.2 Trudne - nie, ale NA PEWNO pracochłonne: ktoś musiałby przeglądać te setki czy tysiące listów, wklepywać wyniki, podsumowywać je, itp. Trochę nas to przeraża. Ale być może zrobimy coś takiego w całkiem niedalekiej przyszłości.
Ad 3. Masz 1000% racji. Nasza wina!!! Dlatego w numerze kwietniowym tipsomania ma dwa razy większą objętość. Czasem po prostu brak miejsca na tipsy (nas też to wkurza, ale my dwaj nie mamy niestety na to wpływu).

Pretensje i propozycje

(...) Kolejny problem to powtarzanie programów na kompaktach. Na kompakcie 9a i 9b znajduje się program AntiViren Kit, a po co? Drugi przykład: na kompakcie 8b i 10b znajduje się DirectX. (...) Jesteście niesłowni (...) napisaliście, że do waszego pisma dołączone będą pudełka na kompakty (...) W numerze 1/97 ogłosiliście konkurs na zbudowanie gry w Games Factory albo Klick&Play (...) a tu w numerze 2/97 wypieracie się wszystkiego i piszecie aby nie przysyłać pomysłów na gry (...) Moim skromnym zdaniem liczba czytelników wzrosłaby 1000-krotnie jeśli do każdego numeru wkładalibyście od 100 do 1000 zł, nie zmieniając przy tym ceny CD-Action. Czy macie swoją stronę w Internecie? (...) Zgadzam się z Danielem Jabłońskim, że w waszym piśmie powinno być więcej humoru (...) Sam kupowałem [censored] ***i znajdowała się tam rubryka*** [pilp], ***której celem było rozbawienie czytelnika. (...)***

Wiktor (Vico) Pszeniczko, Katowice.

AntiVirenKit zamieszczony był w dwóch wersjach: pod DOS i Windows. DirectX powtarzamy w kółko, ponieważ ktoś, kto np. pierwszy raz kupił CD-Action, a nie posiada DirectX, mógłby się mocno spienić informacją, że "DirectX był już w numerze 8/96". Pudełka już są - wiesz, "między ustami a brzegiem pucharu wiele się może zdarzyć" i troszkę nam się termin pudełko-premiery obsunął. Z pomysłami na grę to nieporozumienie - my nie chcemy LISTÓW w stylu "mam pomysł na grę w stylu Doom". Natomiast nie oznacza to, że wypięliśmy się na GRY nadesłane na konkurs. Strona w Internecie będzie już niedługo. Naszym celem nie jest rozśmieszanie, a informowanie czytelników. Jednak gdy tylko zwiększymy objętość (całkiem realna możliwość), wygospodarujemy tam trochę miejsca na dowcipy itp. rzeczy, których się nieustępliwie domagacie. A pomysł na zwiększenie nakładu jest jak najbardziej... REALNY, ale pod warunkiem, że będzie to 100 czy 1000 zł... sprzed denominacji. W razie czego, jeśli liczba czytelników nie wzrośnie nam o obiecane 1000 razy, masz jak w banku, że będziemy Ci wysyłać wszystkie nie sprzedane egzemplarze za zaliczeniem pocztowym (skromnie licząc będzie tego z milion egzemplarzy miesięcznie). Szykuj kasę!

Jeszcze inne propozycje

- ***żadnej listy przebojów, to przypomina czasy Atari, gdy nie było nowości, więc spisywano starocie.***
- ***zamieszczajcie więcej opisów programów użytkowych (...) stwórzcie pismo jakiego jeszcze nie było, a mianowicie połączenie pisma o grach z użytkami.***
- ***kolejna propozycja nie jest zbyt prawomyślna (...) chodzi tu o opisy do gier. Prawie wszyscy kupują gry w pirackiej wersji i nie mogą jej przejść przez brak opisów, klawiszologii (...)***
- ***i ostatnia porada: jesteście super i nic nie zmieniajcie tylko dodawajcie.***

W którymś z numerów CD-Action przeczytałem, że można przysyłać swoje prace scenowe, więc wysyłam swoją reklamę (...) nie jestem programistą, więc swoją pracę zakodowałem w Klik&Play. (...)

Przemysław Osuch, Nowa Ruda

Proporcje pomiędzy użytkami i grami raczej nie będą zmieniane (CDA jakby nie patrzeć jest właśnie takim pismem, jakiego się domagasz). Jakby to cię nie urządzało, to odsyłam do naszego miesięcznika PC Shareware, gdzie proporcje pomiędzy tymi typami software są akurat odwrotne (dużo użytków, mniej gier). Wiemy oczywiście, że spora część polskich graczy korzysta głównie lub wyłącznie z pirackich gierek. Ale to wcale nie oznacza, że będziemy ułatwiać im życie. Na pewno przybyłoby nam czytelników - ale nie o to chodzi. Na tej zasadzie moglibyśmy też drukować porady jak robić fałszywe pieniądze i kraść samochody. A to przecież jest NIEETYCZNE i KARALNE. Opisów dla posiadaczy pirackich kopii NIE BĘDZIE. Co do Twej reklamy... Niepisaną zasadą naszego kącika scenowego jest zamieszczanie produkcji NIE stworzonych pod żadnym programem typu "demo-game-maker". Tym samym Twoja produkcja nie może być zaliczona do "produkcji scenowych" i nie może być zamieszczona w CDA. Niestety - albo musisz zająć się nauką programowania, albo przekwalifikować się na muzyka czy grafika. I po to właśnie jest scena - by zmusić użytkowników komputera do pracy nad sobą, nabywania nowych umiejętności i tworzenia własnych oryginalnych produkcji!

***

I to by było na tyle, w tym miesiącu nagrodę wylosował ***Sławomir Nowak***, w prezencie za karę dostaje dwóch zawodowych idiotów: Beavisa and Butt-Heada, w grze ***"Calling all dorks"***. Chcecie dostać upominki od redakcji? Piszcie! To jedyna metoda, reszta jest... wariactwem.

W tym miesiącu zwariowali:

Mr Jedi and Smuggler

LEW LEON: SOLUCJA (część druga)

KADMAR II

Etap ten to klasyczny labirynt. Oto kilka uwag, które ułatwią Wam wędrówkę: * W piramidzie oprócz przerażających ciemności, które tam panują, znajdują się również niebezpieczne dmuchawy. Jeden rodzaj dmuchawy zabiera Ci energię, drugi zaś gasi świeczkę. W ciemnościach szybko giniesz ze strachu, więc należy jak najszybciej zapalić świeczkę - używając zapałki. * Na prawidłowej drodze znajdują się napisy OK! * Do pomocy w odnalezieniu prawidłowej drogi służy również kreda. Po prostu zaznaczasz nią miejsca gdzie już byłeś. * W środku piramidy znajduje się starożytna maszyneria. Aby ją przejść, należy po prostu sprawnie i szybko zasuwać po schodach w jedynym możliwym kierunku (innej drogi niestety nie ma). * Pamiętaj, że wciskając Alt będziesz mógł się czołgać.
Idź w prawo (na niższym poziomie znajduje się kreda), używając pejcza (trzymając Ctrl) na pierścieniu przerzuć się nad przepaścią i dalej w prawo - dochodzisz do posągu z mieczem. Czołgając się przejdź pod mieczem, lekko w prawo i w dół do starożytnej maszynerii. Aby ją uruchomić, użyj przełącznika. Przejdź przez maszynerię w prawo do rogu piramidy i dalej po schodach w górę trzymając się cały czas prawego krańca piramidy. Dojdziesz do posągu-windy, wskocz na młot i na wyższy poziom. Idź cały czas do góry. Obejdź wielki posąg z prawej i stań na jego rękę. Z drugiej ręki posągu spadną schody umożliwiające skończenie etapu. Obejdź posąg, uważając na posąg z młotem-wahadłem i ostrożnie zejdź po schodach. Z lewej strony posągu do góry nad głową i na lewo - koniec!
Uwaga: tę drogę należy pokonać (tzn. od momentu uruchomienia maszynerii do jej przejścia) BARDZO SZYBKO.

LONA

Zejdź po sopłach na sam dół wszystkich platform (jest tam znak zapytania - niespodzianka) uważając na wychodzące z igloo pingwiny. Następnie przy wodospadach skacz po krach na prawo i w górę, aż znajdziesz magiczne RAKI (tzn. haki na buty). Weź je i użyj na krze oznaczonej tabliczką z rakami - przeniosą Cię w górę ekranu w pobliże śniegowych nawisów. Zjedź po nich na nartach (omijając chorągiewki), aż dotrzesz do samego dołu ostatniego nawisu. Ponownie załóż raki - przeniosą Cię tym razem w pobliże kolejnego spiskowca - Yeti. Rozprawsz się z nim, używając śniegowych kul, a zdobędziesz kolejny fragment korony.
Uwaga: po sopłach można wchodzić w górę i w dół. Woda z wiaderka może zaś stworzyć całkiem niezły most (gdy zamarznie). Dużą śnieżną kulą możesz też zatkać wejście do igloo (pingwiny przestaną wychodzić).

SADES

Wskocz do wody, przepłyń do wyspy pod drugiej stronie. Znajdziesz BUTLĘ TLENOWĄ. Dzięki temu będziesz mógł nurkować. Wróć do wody, płyń w dół. W jednej z nisz po lewej stronie ekranu znajdziesz KOTWICĘ. Nieco niżej (około 1-2 ekranów) w kolejnej wnęce znajduje się duży okrągły głaz. Po dotknięciu kamień stoczy się w dół, znacząco redukując ilość Twoich wrogów. Płyń nadal w dół, aż natkniesz się na zatkaną korkiem grotę i tabliczkę ze znakiem kotwicy. Użyj na niej odpowiedniego przedmiotu - wyciągniesz korek. W grocie będzie zapas powietrza. Dopłyń do miejsca, w którym widzisz wloty do dwóch sąsiadujących tuneli. Wpłyń w lewy, krociutki - na jego końcu natkniesz się na bonus i KOŁO STEROWE. Zawróć do drugiego tunelu, płyń tak długo, mijając m.in. koniki morskie uzbrojone w trójzęby, aż dotrzesz do ogromnego małża. Nie możesz go zabić, więc omiń go możliwie szybko. Ale pamiętaj, że po lewej stronie ekranu z małżem znajdziesz malutką komorę z zapasem powietrza. Płynąc w dół natkniesz się na armatę - tu podobna historia co z małżem - omijaj ją dużym łukiem. Popłyń w dół, w lewo i w górę - pod skałą z armatą znajdziesz drugą butlę powietrza (przyda się, bo podwaja czas przebywania lwa pod wodą). Powróć do armaty, płyń w dół. W tunelu, z którego ścian wychodzą piły (ryb-pił) znajdziesz kolejną grotę do odkorkowania. Potem nadal w dół i w prawo: uwaga na kolejnego spiskowca - ośmiornicę. Pokonaj go, odzyskasz następny element korony. Ale to nie koniec! Płyń w prawo i w górę - aż odnajdziesz rozgwiazdę trzymającą tabliczkę z symbolem koła. Użyj na niej koła: otworzy się (na razie dla Ciebie niewidoczne) przejście. Płynąc dalej dotrzesz do miejsca gdzie masz do wyboru trzy drogi - tak czy siak są one zamknięte przez kamienne słupy; jeśli wcześniej użyłeś koła, to słupy te powinny się (w losowej kolejności) co pewien czas unosić. Nieważne, którą drogę wybierzesz - i tak dotrzesz do tego samego miejsca. Gdy wydostaniesz się z tunelu, płyń w dół i w prawo - napotkasz kolejną zakorkowaną grotę z powietrzem i tabliczę z symbolem koła. Znów użyj na niej koło sterowe - odblokujesz kolejne przejście w dalszej części poziomu. Uważaj gdy natkniesz się na wrak statku rybackiego - spada z niego sieć. W kadłubie kutra znajdź zabitą deskami dziurę (na nich jest wyrysowana tarcza). Strzel w nią z harpuna a deski rozpadną się. Przeciśnij się przez dziurę i płyń w górę - jeszcze kilka wąskich korytarzy pełnych niesympatycznych kolczastych lokatorów - i wychodzimy na powierzchnię!
Uwaga: musisz pamiętać o stałym uzupełnianiu powietrza w butli - albo poprzez wypływanie na powierzchnię, albo poprzez odnajdywanie grot i komór z jego zapasem.

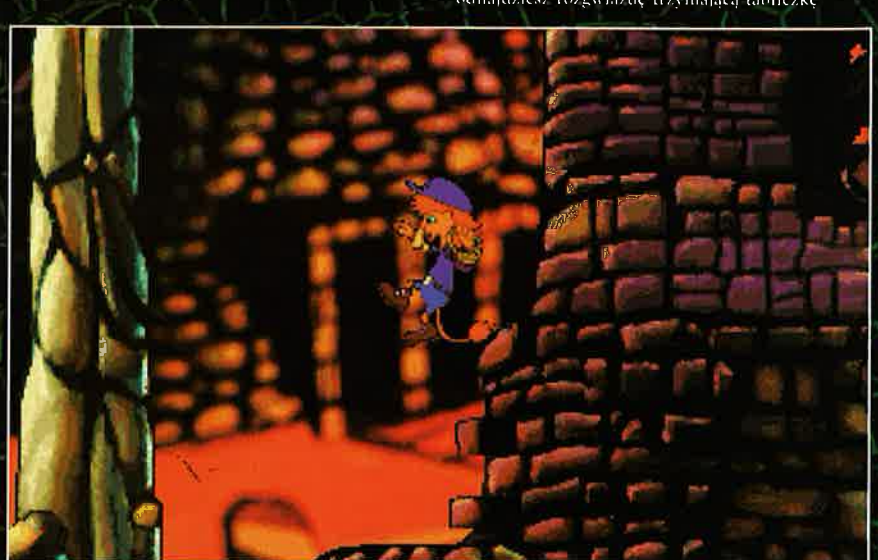
RAN

Tu etap jest typowo zręcznościowy - po prostu leć cały czas w prawo. Zwróć jednak uwagę, że celem ataku ptaków nie jest lew, a czasza balonu. Dobrą metodą jest więc „przyczajenie się" przy jakieś skałce, a gdy ptaki będą już blisko - ostra „szpula" w górę - nie zdążą uszkodzić balonu! Walka z bossem - złowrogim sępem - to nieustająca ucieczka przed bombami. Potem znowu w prawo, znów będą ptaki... aż dolecisz do końca. Niby proste... ale spróbujcie to ukończyć!

KARA

Idziemy w prawo, skacząc po miotłach docieramy do pierwszej wieży. Tam koniecznie trzeba wziąć BOMBĘ. Teraz po miotłach przechodzimy na drugą wieżę, przeskakujemy na linę, zbieramy bonus i schodzimy w dół. Pokonujemy szczura. Idziemy w lewo, napotykamy smoka. Uwaga: smok po pokonaniu nie znika, a zmienia się w żabę, którą też trzeba pokonać. Blokadę z pali likwidujemy bombą (pamiętaj by się nieco odsunąć, inaczej wybuch skasuje Ci sporo energii). Docieramy do ruiny wieży, znów używamy bomby. Idziemy w lewo, aż ujrzymy wnętrze wieży (to ta ze słupem). Wskakujemy do niej, zbieramy gwiazdki. Lądujemy na dnie, pokonujemy szczura, idziemy w prawo, tam kolejny raz używamy bomby, znajdujemy koronę. Potem szybki slalom pomiędzy ostrzami wyrastającymi z sufitu i podłogi, docieramy do studni, wskakujemy do niej. Gdy tylko jesteś w środku (spadasz!), musisz skręcić w lewo - jeśli dobrze się postarasz to wylądujesz w bocznym korytarzu, łączącym się ze studnią. Jeśli nie, spadasz na dno - ale nie martw się, magiczna winda podwiezie Cię do wlotu korytarza (kosztuje Cię to jednak sporo energii). W korytarzu idziemy w lewo i w dół - zaczynają gonić Cię toczące się kule. Możesz ukrywać się przed nimi we wnękach ścian lub - jeśli jesteś zręczny - uciekaj. W końcu docierasz do kuchni. Jeśli lubisz niespodzianki, wejdź do windy obok drzwi, wjedź na górę (dużo zaczarowanych żab), a jeśli chcesz szybko ukończyć etap, zacznij przeskakiwać po garnkach (ale tylko wtedy, gdy pokrywka danego garnka się nie unosi), tak długo aż dotrzesz do zamkniętych drzwi. Za nimi znajduje się kolejny spiskowiec - mag kojot. Uważaj na niego, tazi Cię czarami nawet przez ściany! Użyj bomby, by otworzyć drzwi... a potem chwila "męskiej dyskusji" i odzyskujemy następny element korony.

DŻOSEPH



Za miesiąc ostatni - finałowy - etap, dużo większy i trudniejszy niż to, co do tej pory przeszliście. Przygotujcie się!

Numery archiwalne

Zawartość Cover CD
Star Gunner
Alien Rampage
Diggers
Executor
Plain iT Playboy
Tarot
Nutur Base
Bonsai
Dr Hardware
oraz bonus:
Duke Nukem 3D
Extreme Pinball
Diablo
i wiele innych

Zawartość Cover CD
Cyberstrip Poker
Road Warrior
Soccer
River Run
Flamingo
Wine Organizer
Kasa Domowa
Evenlop Engine
MIDI Machine
oraz bonus:
Lemings 3D
Mechwarrir 2
Heretic
Chaos Overlords
i wiele innych

Zawartość Cover CD
POV Ray for Win.
Photo Studio
Clean Sweep
MIDI Machine
Wrath of Earth
Thors Hammer
Black Star
Fuzzys World
oraz bonus:
Duke Nukem 3D
Battle Beast
Piranha
Settlers II
Megarace 2
i wiele innych

Zawartość Cover CD
Sapiens
More than Words
Integra office
Pointix
Tech Facts
Sapiens
Winter Race 3D
Slay
Gazillionare
Quant
oraz bonus:
Mortimer
Worms
Ancient Civilizations
i wiele innych

Poprzednie wersje czasopisma, jak również wersje z dyskietką dostępne w sprzedaży wysyłkowej.
Więcej informacji:
(071) 3412083 lub (071) 3437071 w. 38

Posiadamy również bardzo atrakcyjną ofertę dla szkół

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
podpis zamawiającego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

OSKAR SZWABOWSKI
ze Szczecina, który otrzymuje grę "Ultimate Soccer Manager 2"
oraz
ANECIE KLIMBERG
z Poznania, której przypadła gra "Hardline"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.

SPECJALNA OFERTA DLA SZKÓŁ

Bliższe informacje pod numerem telefonu: (071) 3412083

CD-ACTION

Numer 12
Maj 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Piotr Krzysztofik,
Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Jerzy Poprawa, Marcin Serkies,
Andrzej Sitek

PROJEKT GRAFICZNY

Sebastian Dragun

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

DESIGN & DTP

Arkadiusz Kisielewski,
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
Nakład 60.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA POLSKIE CDROM-y

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty [illegible]onizuje wszystkie [illegible]sowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

PŁYTY Z MANGA W CENIE 50 00 zł/szt.

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

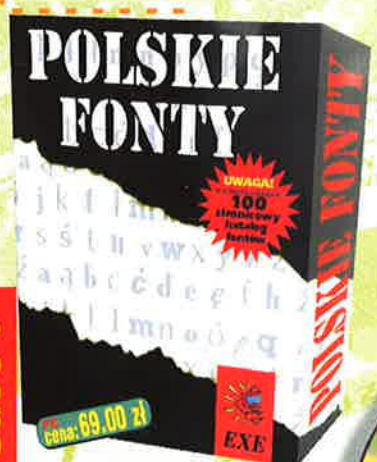
Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

Brak słów. To trzeba zobaczyć.
SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH



Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW. GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZ

EXE

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław

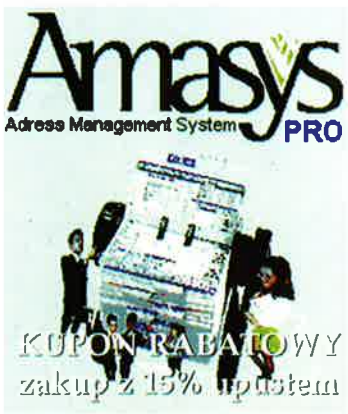
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

TELEFONY:
tel. (071) 3537002
tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
fax (071) 3537010

INTERNET:
E-mail: exe@exe.com.pl
http://www.exe.com.pl

Nowoczesny - super szybki - program do zarządzania bazami danych, którego możliwości ogranicza tylko... Twoja fantazja...

Adress Management System oferuje wszystko to, co potrzebują Państwo do obsługi baz danych. Niezależnie od ich rodzaju - czy to zarządzanie magazynem, czy też listą Państwa klientów. Wszystko to co nowoczesne Biuro potrzebuje, w codziennej pracy, zostanie szybko i skrupulatnie załatwione. Prosta i przejrzysta obsługa; dowolne definiowanie pól edycyjnych; indywidualne dostosowanie poziomu obsługi do wymagań użytkownika oraz praktycznie nieskończona ilość rekordów, czynią Amasys innowacyjnym narzędziem, oszczędzającym Państwa czas. Łatwa wymiana danych, np. z edytorem tekstu, umożliwia korespondencję seryjną; komfortowy styl okien, tabel i etykietek - kreowanie upodobań użytkownika; dowolne szukanie i selekcja danych, etc. - to tylko niektóre, z silnych punktów programu.



Program posiada wszystkie dostępne telefoniczne numery kierunkowe, pocztowe kody adresowe oraz numery i adresy banków w Polsce, a dodatkowo w Niemczech.

Naturalnie... program pracuje z zastosowaniem najnowszej techniki „Ciągnij i Upuść" - ułatwiając obsługę Windows.

Umożliwia swobodną wymianę danych (import i eksport), w formacie FoxPro, dBASE, Clipper, a także jako plik tekstowy (przejmowanie niestandardowych baz); zamiana znaków ANSI - ASCII. Pozwala obsługiwać do 2 miliardów... rekordów (w pliku), do 65.000 znaków w notatce (do każdego rekordu), do 10 dowolnie definiowanych kart w oknie, do 100 dowolnie edytowanych pól - w pliku, a przy tym... pozwala określić dowolną ilość haseł i... umożliwia pracę w sieci.

„Inteligentny" TERMINARZ umożliwia proste połączenie kalendarza z posiadanymi bazami danych. Terminy można definiować jako pasywnie lub aktywnie - dogodna funkcja pozwalająca na koordynację dostaw, spotkań, płatności, czasu pracy personelu, wizyt pacjentów itp.

MINIMALNE WYMAGANIA INSTALACYJNE:

PC od 386, MS-DOS 5.0 z Windows 3.1, VGA (640x480), RAM 4 MB, ok. 10 MB na HDD.

Pakiet AntiVirenKit, jako zestaw programów antywirusowych dla Windows'95 (aplikacja 32 bitowa), Windows 3.x i DOS - łącznie z wersją wsadową Batch i... bieżące nowelizacje, to najlepsza ochrona Twojego komputera.

Czy Państwa Komputer jest bezpieczny?

Istnieje jeszcze wielu użytkowników komputerów, którzy nie są zabezpieczeni przed wirusami komputerowymi. Wiele Firm, oraz prywatnych użytkowników, lekceważy podstawowe zasady bezpieczeństwa - posiadanych zasobów komputerowych.

W dniu dzisiejszym, komputer stanowi "życiową" bazę każdego przedsiębiorstwa, a jednak problem wirusów jest bardzo często bagatelizowany. Dopiero prawdziwe problemy - spowodowane wprowadzeniem wirusa do systemu - sprawiają, że szuka się programów zabezpieczających.

Jakby tego było mało, to istnieje możliwość zainfekowania wirusem, który jest nierozpoznawalny przez starą wersję programu... Dzieje się tak dlatego gdyż istnieje wiele wirusów, które potrafią dopasować się do możliwości skanera i pozostać nie zauważonymi. Konsekwencją tego *status quo* jest konieczność stosowania skanerów z dodatkową możliwością rozpoznawania nieznanych wirusów.

AntiVirenKit, to zestaw programów antywirusowych - dla Windows'95, Windows 3.x i DOS - spełniający powyższy rygorystyczny warunek.

Najważniejszym punktem wszystkich wersji, jest (przede wszystkim) uznany i bezbłędnie działający system rozpoznawania i niszczenia wirusów. Poza tym, **AVK** rozpoznaje mutacje wirusów, zarówno polimorficznych jak również standardowych.

Każdy wirus posiada określone właściwości, które są uwzględniane przez **AVK** - podczas przeszukiwania zasobów. Dodatkowo, **AVK** bada każdy program na struktury wirusopodobne, a zintegrowana analiza referencyjna, natychmiast, informuje nas o każdej zmianie struktury plików. Takie zmiany, z reguły, wskazują na obecność wirusów i są przez **AVK** rejestrowane, a niejednokrotnie - w bezpieczny sposób - usuwane. **AVK** charakteryzuje się dużą szybkością analizy, łatwą obsługą i umożliwia tworzenie przejrzystych raportów.

AntiVirenKit pracuje w sieci komputerowej, a poprzez dodatkowy moduł serwerowy NLM, umożliwia kontrolę na serwerze NOVELL`owym.

LTP MediaSoftware G DATA SoftWare
Spółka z o.o.
78-400 SZCZECINEK, ul. 28 Lutego 34
tel. 0_966 423-30 faks 0_966 423-33
NIP 673-10-08-232 PKO BP Szczecinek, konto 33633-48767-136-2

Firmy współpracujące: BAZA Sp. z o.o, Dom Handlowy Oprogramowania, MKJ Sp. z o.o, OKW Elektronika, OPTIMUS SA, PH-U "LOGO", PT-W "BETIMPEX" Sp. z o.o, VOBIS MICROCOMPUTER Sp. z o.o. i inne Firmy sowtware i hardware. VOBIS MICROCOMPUTER i BAZA, sprzedają nasze oprogramowanie łącznie z komputerami jako wersje preinstalowane.

Użytkownicy naszego oprogramowania: OPTIMUS, Vobis MICROCOMPUTER, Baza, Urzędy Wojewódzkie, Urzędy Miast i Gmin, Rejonowe Urzędy Pracy, "NIDA GIPS" Gacki, "Instalator" Polski w Warszawie, EUROCASCH JMB POLSKA, Akademia Medyczna w Gdańsku, Akademia Medyczna w Łodzi, Uniwersytet Gdański, Firmy ubezpieczeniowe, Drukarnia Spin Szczecinek, Bisiness Consulting w Katowicach, Wydawnictwo "AKAPIT-DTP" w Warszawie, Międzynarodowe Targi Katowickie w Katowicach, Zespół Elektrowni "OSTROŁĘKA", AGRODRENTE BEUVING & ENTING w Trzebielinie, Jednostki Wojskowe, Izby Handlowo Przemysłowe, Przedsiębiorstwa Telekomunikacyjne, Agencje reklamowe, Komornicy i kancelarie adwokackie, Spółdzielnie mieszkaniowe, Inspektoraty Ochrony Środowiska, Stacje Sanitarno - Epidemiologiczne, Renomowane salony motoryzacyjne, Gabinety lekarskie, Parafie i fundacje charytatywne, Polskie Firmy i klienci indywidualni w Europie.